CCXP
Imagens de um evento épico

DICAS DE MESTRE
Criando novas raças para seu jogo

STEVEN UNIVERSE
As Crystal Gems para *3D&T* e *Fate*

ROGUE ONE
O *Star Wars* mais RPGístico da saga

OVERWATCH
Mais fichas de personagens para *3D&T*

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 115

QUADRINHOS
AS AVENTURAS DE THARYS, O MEIO-ELFO

CAVERNA DO SABER
A ARTE DE FERIR COM PALAVRAS

RESENHAS
ASSOMBRO • *ROGUE ONE* • *MAGNETO TRIUNFA*

O INIMIGO DO MUNDO

LEONEL CALDELA E OS DEZ ANOS DO PRIMEIRO ROMANCE DE *TORMENTA*!

CCXP
Imagens de um evento épico

DICAS DE MESTRE
Criando novas raças para seu jogo

O INIMIGO DO MUNDO
Dez anos do romance que mudou Arton

ROGUE ONE
O *Star Wars* mais RPGístico da saga

OVERWATCH
Mais fichas de personagens para *3D&T*

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 115

MAIS DE 2.500 ASSINANTES NO APOIA.SE

QUADRINHOS
AS AVENTURAS DE THARYS, O MEIO-ELFO

CAVERNA DO SABER
A ARTE DE FERIR COM PALAVRAS

RESENHAS
ASSOMBRO • ROGUE ONE • MAGNETO TRIUNFA

AS AVENTURAS DE STEVEN UNIVERSE PARA *FATE* E *3D&T*

NÓS SOMOS AS CRYSTAL GEMS

2017!

O ano de 2016 foi difícil, cheio de obstáculos, tragédias e desafios. Não há como negar. Mas isso nos leva também a um outro fato irrefutável: nós todos sobrevivemos. Nos enfiamos na masmorra e saímos do outro lado, cansados, feridos, mas cheios de pontos de experiência e tesouros inestimáveis. Entramos no ano de 2017 mais fortes, mais organizados e já com algumas vitórias. Começando por esta edição da *Dragão*.

Houve um tempo em que novas revistas de RPG pipocavam vez ou outra nas bancas. A maioria tinha uma coisa em comum: raramente passava do terceiro número. Não que fosse alguma maldição. Existia uma explicação lógica para isso: três edições era o que as editoras precisavam para avaliar se a revista dava retorno financeiro ou não. E poucas davam. Quando isso acontecia a editora tinha duas alternativas: bancar o prejuízo esperando que a linha engrenasse ou acabar o projeto ali, evitando maiores danos. Independentemente de a publicação merecer o extermínio ou não, a segunda opção normalmente era a escolhida.

Esta *Dragão Brasil 115* é o terceiro número desta nova fase. Claro, os tempos são outros, a avaliação é diferente e temos em mãos parâmetros muito mais nítidos para determinar se a publicação é um sucesso ou não — afinal, os números estão estampados em nossa página no Apoia.se — mas é inevitável o sentimento de orgulho ao ultrapassar esta marca. E, mais uma vez, graças a vocês.

Este mês também temos a maior contribuição dos leitores até aqui: comemorando os dez anos de *O Inimigo do Mundo*, botamos nossos assinantes do nível Conselheiro para entrevistar o autor, **Leonel Caldela**. Quando dissemos que o público poderia participar da revista, não estávamos brincando.

A porta da masmorra de 2017 está aberta, e já estamos prontos, armas e tochas em punho. Contamos com vocês para proteger a retaguarda.

OS AVENTURESCOS EDITORES

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Diretor Geral
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Álvaro "Jamil" Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, H.S. Villela, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa Shinken (textos); Adriano Loyola, Erica Awano, Lobo Borges, Sandro "Zambi" Zamboni, SulaMoon (arte); Ramon Mineiro (edição do podcast)

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

CANIVETE

APOIA.se

Dragão Brasil é © 2016 Jambô Editora. Todos os direitos reservados.

4 Notícias do Bardo
O Bardo avisa para sintonizar no canal da *Dragão*!

6 Pergaminhos dos Leitores
Paladino na calmaria de verão...

10 Resenhas
Assombro, Rogue One e *Magneto Triunfa*.

14 Dicas de Mestre
Mestre que é mestre cria suas próprias raças!

20 Overwatch
Já matou todos da primeira leva? Sem problemas.

36 Toolbox
Caldela tenta justificar a chatice de seu personagem.

42 Gazeta do Reinado
Goblins trabalhadores e noticiantes!

44 Adaptação: Rogue One
O filme já é quase uma aventura de RPG mesmo!

66 CCXP
Fotos do grande evento nerd do Brasil.

70 Caverna do Saber
Chega de combatinho. Agora é hora de CONVERSA!

76 Conto
Um grupo de aventureiros encontra... *A Porta*.

84 Mestre da Masmorra
Preguiça de histórias longas?

90 Adaptação: Steven Universe
De Beach City para sua mesa!

104 Chefe de Fase
Um vilão de outro mundo para *Tormenta*.

108 A Voz do Sabre
Problemas na Constelação do Sabre.

110 Especial
Dez anos de Esquadrão do Inferno!

124 Lado B do RPG
Este RPG bota medo *de verdade*.

126 Tesouros Ancestrais
Esse monstro das antigas voltou com mais níveis!

130 Quadrinhos
As desventuras de um elfo pela metade.

O colunista Rogerio Saladino está de férias, por isto nesta edição não temos o Gabinete de Saladino.

A CAPA

O Inimigo do Mundo foi um marco para *Tormenta* e para o RPG brasileiro. Um romance trágico e adulto, que deixou evidente mais uma das muitas facetas de Arton como cenário.

Assim, nada mais justo que homenagear seus dez anos de publicação!

Para isso, **Erica Awano** e **Ursula Dorada** fizeram uma releitura épica da capa original, mostrando o Esquadrão do Inferno em ação.

Notícias do Bardo

Dragão na Twitch! D&D das antigas! Diversão Offline!

Dragão Streamer

Você, fã fervoroso e dedicado, assinou a revista, trouxe a equipe editorial de volta e agora se delicia todos os meses com matérias instigantes, certo? Pode dizer que sim. Abra seu coração! Nós sabemos!

Pois bem, saiba que agora a Dragão Brasil também tem um **um canal de stream** dentro da Twitch, plataforma mais popular do gênero! O objetivo é trazer conteúdo nerd, rpgístico e — principalmente — divertido ao vivo.

Na programação mensal, o canal já conta com a *Guilda do Macaco* (a mesa oficial de *Tormenta* com os criadores do cenário, mestrada por **Guilherme Dei Svaldi**), o *Monster Chefe* (em que monstros de Tormenta são criados na hora e publicados no mês seguinte aqui na *DB*) e a *Estalagem do Macaco Caolho* (basicamente, uma mesa redonda de aleatoriedades).

As transmissões ocorrem sempre às terças-feiras, 20h30, e quem vê ao vivo pode interagir por meio do chat e até participar de sorteios!

E mesmo com tudo isso, pode esperar: os planos para 2017 envolvem novos programas e novos streamers!

Alguém arrisca um palpite de quem (e o que) será que vem por aí? Façam suas apostas e não esqueçam de seguir o canal! Esperamos vocês por lá!

Vulcão Andarilho: uma das crias do Monster Chefe

Velhas aventuras novas em DCC

Momento nostalgia: lembra da *primeira* edição de D&D? Quando classe e raça eram a mesma coisa?

Há todo um movimento de jogos querendo trazer a mesma sensação daquela época. É a Old School Renaissance (OSR). Um dos jogos mais queridos e premiados da OSR está em financiamento coletivo no Brasil. É o *Dungeon Crawl Classics*, ou *DCC*.

Nesse jogo você não é um herói, é um cara qualquer que só vai se tornar um aventureiro de verdade depois de sobreviver à sua primeira aventura.

Essa primeira jornada funciona como uma espécie de vestibular — você tem vários personagens diferentes, e aquele que sobreviver seguirá em frente.

Se essa temática lhe encanta, se você quer invadir os lares de monstros e pilhar tudo que encontrar pela frente, *Dungeon Crawl Classics* é o seu jogo.

Confira-o no **Catarse**.

Que tal um biscoito?

O game designer **Alan Silva** anunciou que está trabalhando em *Cachorros Samurais 2*, nova versão de seu jogo de narrativa compartilhada sobre cachorros que são... er.... samurais. A nova versão permitirá sete jogadores, alguns ajustes nas mecânicas e trará bolachas em vez de biscoitos.

A história se desenvolve depois dos acontecimentos de *Gatos Ninjas*, do mesmo autor. Se você não entendeu muita coisa mas quer entender, vá para o blog **Inseto Vermelho**, onde os jogos estão disponíveis como arquivos digitais gratuitos.

Um trocado pelos seus pensamentos

A *Redbox Editora* anunciou que vai trazer para o Brasil o cultuado RPG indie **A Penny for my Thoughts**.

Nesse jogo, um dos jogadores faz o papel de um médico, orientando os personagens dos demais participantes durante uma terapia contra amnésia. A partir dessa premissa, o jogo constrói a história de cada um dos participantes.

Pré-venda de Blue Rose

A segunda edição de *Blue Rose*, RPG de fantasia romântica da *Green Ronin*, está enfrentando alguns atrasos.

Essa segunda edição atualiza o premiado cenário para o novo sistema oficial da casa, *AGE*, usando também em **Dragon Age**, cuja nova versão foi lançado recentemente em português pela *Jambô Editora*.

Blue Rose é um dos lançamentos mais esperados do ano apesar da campanha no **Kickstarter** ter ficado abaixo das expectativas em termos de arrecadação. Já foi iniciada a **pré-venda**, com o envio estimado para fevereiro.

Claro, tudo isso é lá na gringa. Aqui na terrinha, não sabemos de nenhuma editora em negociações com a *Green Ronin*. Quem sabe um dia?

RPG na Gibiteria

A gibiteria *Point HQ*, em Ipanema, no Rio de Janeiro, sempre teve bastante espaço para RPG. Inclusive, alguns D&D Game Days foram sediados no espaço. Agora, depois de um período sem eventos, a gibiteria volta a receber os RPGistas dia 11 de fevereiro com um encontro de jogos. Compareça!

Diversão Offline

Foi anunciada a data da edição 2017 do Diversão Offline, um dos maiores eventos de RPG e jogos de tabuleiro do país. E dessa vez serão dois dias! Marque na agenda, 19 e 20 de agosto, no Centro de Convenções Sulamérica, no Rio de Janeiro.

A sessão Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Saudações dos deuses maiores e menores, amados apoiadores da DRAGÃO BRASIL! Aqui estou, o Paladino, o Cruzado Celulósico, aquele que enfrenta suas dúvidas em armadura de papelão e espada plástica +½. Então, sem demora (e antes que algum outro paladino secundário apareça...), vamos às respostas!

Primeira Aventura

Paladino! Há quanto, quanto, quaaaanto tempo, hein? Mal pude acreditar quando foi anunciado o retorno da "Maior, melhor e ÚNICA revista de RPG do Brasil". (Vocês sentiam falta de dizer isso, né? Admitam!)

Devido a uma postagem na Masmorra de Valkaria, fui aplacado pela nostalgia e gostaria de trocar algumas breves palavrinhas sobre minhas lembranças.

Fui apresentado ao RPG na antiga 8ª série, longínquos 14 anos atrás. Nunca fui de ter muitos amigos, até que me juntei com os outros esquisitões na biblioteca da escola ("tem biblioteca aqui?" muitos alunos da época deviam se perguntar) e começamos a fazer fichas de personagem. Para mim, RPG eram games como Zelda ou Final Fantasy. Naquele dia descobri que existia RPG de papel!

3D&T foi o jogo, Tormenta foi o mundo. Criei meu querido Licantropo, Cavaleiro do Céu, Salrom (Será que foi na época do Senhor dos Anéis? Com certeza!). Na mesma época descobri a DRAGÃO BRASIL, com a capa de Inu-Yasha (DB #97). Ahh, como adorei a revista, com a adaptação do anime/mangá que eu mais gosto, e os clãs de Rokugan, que achei A CARA de Tormenta!

Enfim, muito obrigado por aceitarem nossos pedidos, e que mais 100, 1000 novas DBs venham repovoar a população dracônica do BRASIL!

Jonathan "Jirayajonny" Moreira,
Fundador da Irmandade do Punho de Aço, Valkaria

Relatos como este são a nossa inspiração, Jonathan. Saber que levamos algo sadio e divertido como o RPG a pessoas como você. Saber que somos parte da cultura nerd no Brasil. E não se preocupe: enquanto você e outros fãs continuarem nos apoiando, a DRAGÃO BRASIL sempre vai existir.

Hum... mas... está muito quieto aqui. A esta altura, a Paladina já devia estar me enchendo com sua eterna TPM. O Antipaladino devia estar bufando e esbravejando por não conseguir virar um vilão de verdade. Mas não deve demorar muito até que eles e outros mais venham tirar meu sossego.

Novo Mestre

E aí Palada, tudo bem? Primeiramente gostaria de parabenizar pela excelência com a qual a revista voltou. E agora vamos à minha dúvida. Sempre fui Narrador de Storyteller, Daemon e 3D&T, mas agora resolvi me arriscar a mestrar Tormenta RPG. É o meu primeiro contato com o Sistema D20 como mestre. Um dos meus jogadores tem o talento Golpe com Duas Mãos. Quando ele usa esse talento, sofre alguma penalidade em relação à CA do escudo (no caso, um escudo leve)? Eu interpretei que nessa rodada ele fica temporariamente sem a CA do escudo. As regras não explicam isso. Desde já agradeço muito.

Cláudio Alê, Narrador 20/Mestre 1

Seja muito bem-vindo ao mundo de Tormenta, mestre Cláudio! Que suas aventuras sejam perigosas, que suas rolagens sejam mortíferas, e que seus jogadores mal sobrevivam para ganhar mais um nível.

Infelizmente, não se pode usar um escudo leve e uma arma de duas mãos ao mesmo tempo. Como diz a descrição do escudo leve no livro básico Tormenta RPG, você pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não pode usar uma arma. Então seu jogador não poderia usar uma arma de duas mãos enquanto carrega o escudo.

Acho que vou arrumar dois escudos para me defender dos outros paladinos. Talvez três. Mas por que estão demorando tanto?

Tormenta Alpha

Olá Paladino, tudo bem? Uma honra falar com você, seu pequeno meta-personagem carismático! Que bons dados sejam rolados em sua existência limitada aos Pergaminho dos Leitores!

O manual Tormenta Alpha foi uma de minhas melhores aquisições do ano (principalmente pela capa dura), mas me deixou algumas dúvidas, principalmente em relação a alguns superkits (que também amei). Então vamos lá:

***1)** O superkit Senhor do Elemento exige as vantagens Magia Elemental e Elementalista. Parece óbvio, mas e os Elementalistas da Luz e Trevas? A própria descrição do kit cita luz e trevas como elementos principais, mas a vantagem Elementalista não se aplica a eles. Além disso, Tenebra tem o kit, mesmo usando Magia Negra. Tá, ela é uma deusa e poderia violar a regra, mas mesmo assim não é estranho? Seria necessário adotar os kits Elementalistas para se tornar um Senhor do Elemento da Luz e Trevas?*

***2)** O superkit Deus Menor exige capacidade de lançar magias. Mas, em Arton, se tiver fé suficiente focada em si, até um cristal poderia se tornar deus menor (como aconteceu). Existem raças, como Ogro, que não podem usar. Mas um ogro com devotos suficientes não se tornaria um deus menor?*

***3)** Vectorius não tem a escola de Magia Extrema, enquanto Talude a possui? Não é estranho, já que ele combateu o Dragão da Tormenta? (Um verdadeiro embate 3D&T!)*

Alvus Dimitrius Scarlata,
Deus Menor das Apostas

Nossos agradecimentos pela aquisição de seu Tormenta Chuta-Balde... digo, *Tormenta Alpha*, estimado Alvus! Agora, com a valiosa ajuda do autor Marlon Teske "Armageddon", vamos tentar solucionar as dúvidas mecânicas que o afligem:

1) Sim, exatamente. Adotando o kit Elementalista da Luz ou das Trevas do *Manual do Aventureiro Alpha*, você pode se tornar um Senhor do Elemento nesses caminhos. Inclusive, foi o que Tenebra fez para ter direito aos benefícios do superkit.

2)Perceba que, para adotar o kit Divindade Menor, também é necessário ter no mínimo 50 pontos de personagem. Com tantos deles, é bem provável que o novo deus tenha comprado alguma escola de magia em algum momento, mesmo sendo só uma pedra que por algum motivo caiu nas graças da galera. Quanto às raças que normalmente não podem ser usuárias de magia, existem opções para conquistar esse direito tanto no *Manual do Aventureiro* quanto no vindouro *Manual dos Monstros Alpha*.

3)Vectorius acredita que a magia deve ser uma ferramenta sempre ligada a um objetivo prático. Para ele, a explosão absurda de força proporcionada pela Magia Extrema é um contrassenso — algo tão ilógico quanto usar uma espada vorpal para cortar pão. Por isso, sua ficha preza muito mais pelo controle e recuperação eficaz dos pontos de magia, em vez de garantir uma súbita (e cara) explosão de poder. Mas, claro, é fácil pensar desse jeito quando se pode derrubar uma cidade inteira na cabeça de alguém...

Olha só, eu devia refazer minha ficha de personagem usando esse Tormenta Alpha. Assim, de repente, podia ficar mais forte vencer um duelo contra a cafeteira lá em casa. Ela sempre me vence!

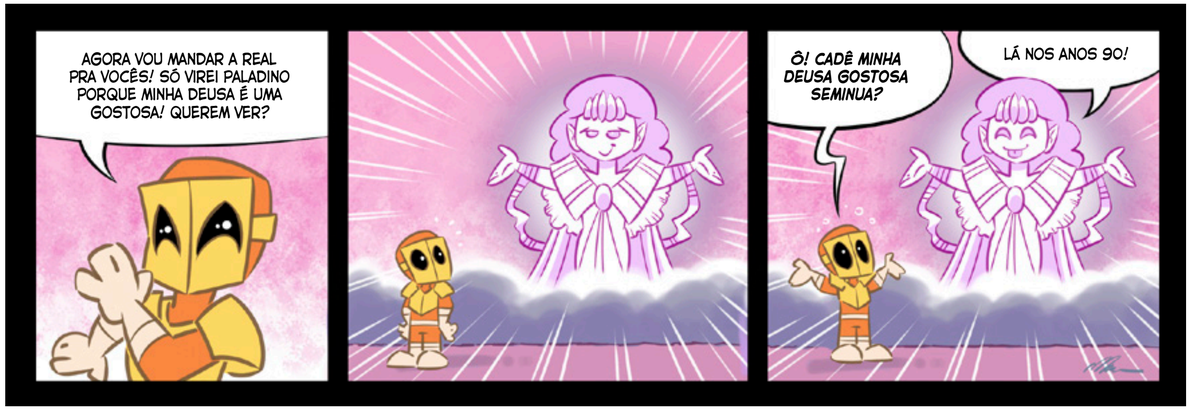
Ataque (Im)Piedoso

Salve, Paladino! Quero dar parabéns e muito obrigado por trazerem de volta a DRAGÃO BRASIL. Como cria da DB, foi uma grande satisfação presenciar este renascimento.

Sem mais delongas, gostaria de saber: por que os devotos de Thyatis não recebem o talento Ataque Piedoso, já que são proibidos de matar criaturas inteligentes? Receber –4 em todos os ataques é uma penalidade pesada para um guerreiro da fênix. Além do mais, pela filosofia e dogmas da igreja de Thyatis, faz muito sentido que os devotos aprendam a lutar sem causar danos letais, assim como os devotos de Lena e Marah.

Que o Panteão dê forças ao retorno da DB!

Gabriel Santos Passos



Muitíssimo obrigado por seu apoio à nova DB, Gabriel! Na verdade, nem todos os servos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes — apenas aqueles que decidem adotar essas Obrigações e Descrições, uma regra opcional descrita na caixa Mundo de Arton. Mas você tem razão, Ataque Piedoso é um talento adequado. Considere-o válido para devotos de Thyatis.

Sim, é melhor eu ficar de boa com os clérigos do Deus da Ressurreição. Se o Anti-paladino ganhar um ou dois níveis, eu posso precisar em breve.

Leitor Vilão

Olá caros Lordes da Tormenta, Líderes dos Clãs Goblinoides, Demônios de Chacina, e também espetinhos de elfos assados.

Venho por meio desta agradecer pelo grandioso retorno da nossa amada DRAGÃO BRASIL. Também venho espalhar um pouco de magia negra e destruição em Arton, ou no quintal do vizinho, com meu cachorro Ploft. Mas, mesmo como o grande feiticeiro maligno que sou, tenho reumatismo e artrose nos dois joelhos. Queria então tirar uma pequena dúvida sobre o que fazer com um grupo de aventureiros que capturei outro dia.

Em 3D&T, a magia Canto da Sereia enfeitiça um personagem. Antes de ser libertado, ele poderia dar-lhe um item ou algo que serviria como Pontos de Experiência dele para você. E quanto a uma magia de Dominação Total? Você poderia escravizar um grupo de aventureiros, enviá-los em missões, coletar seus tesouros e experiência, e assim tornar-se invencível? MUAHAHAHAHA!

Atenciosamente,

Kruthar, orc feiticeiro, peste demoníaca, de algum lugar de Lamnor ou Rio de Janeiro

Muitíssimo obrigado por sua mensagem, estimado amigo Krutar e... opa! OOOPA! Espera, para tudo! Você é um vilão! Se ajudar você, vou perder meus status de paladino! Mas se não ajudar, vou perder meu emprego aqui! Deuses, por que me afligem com tão insuportável dilema moral?!

Não, nada disso! Como paladino, é minha obrigação frustrar seu plano maligno! Embora 3D&T realmente trate tesouros e experiência de forma igual, você NÃO ganha Pontos de Experiência por itens/tesouros conquistados por OUTRAS pessoas. Eles é que se arriscaram, eles é que foram vitoriosos e recompensados. Eles é que ficam mais experientes. Você, não!

Então pode mandar pra cá todos esses tesouros roubados. Como paladino, saberei encaminhar todos a meu baú... aham, digo, a seus legítimos donos.

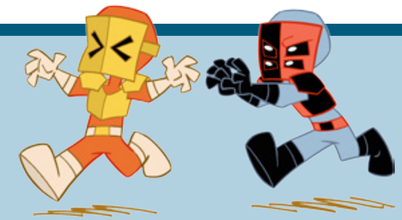
Mas que coisa! Consegui responder todos os Pergaminhos desta edição, e ninguém veio me incomodar! Talvez seja mesmo uma nova fase, uma nova existência da DRAGÃO BRASIL. Uma nova vida! Graças a todos os deuses! Enfim eu vou...

— Palada, seu lindo! Tudo bem? Acabei demorando um pouco para me arrumar, não sabia qual armadura rosa vestir. Será que ainda dá tempo de...?

— AHHHHH! (ploft)

— Paladino?! Eu sei que você é frouxo, mas assim já é demais! Acorda, criatura!

LENDAS LENDÁRIAS



Só Rolando 20

Aconteceu na mesa de jogo. Eu juro!

Certa feita, o ladino do grupo realizou uma missão no início da aventura, para servir de largada para a campanha do grupo. O NPC que o contratou lhe passou a perna e tentou fugir da taverna sem pagar.

Ladino: "Eu pego meu arco e atiro uma flecha."

Mestre: "Ele vira uma mosca e foge."

Ladino: "Eu atiro mesmo assim."

Mestre: "Cara, não dá..."

Ladino: "Eu atiro mesmo assim."

Mestre (irritado): "Cara, só com um 20 no dado."

Ladino: "Eu atiro mesmo assim!"

E assim nasceu a expressão "acertar na mosca" naquele mundo. A flecha continua cravada na taverna até hoje, e o mestre teve que substituir o NPC principal da campanha.

Alex "Trasgo Caolho" Frey, Porto Alegre/RS

A Famosa Caverna

Certa vez, eu e meu grupo de aventureiros entramos em uma caverna escura, lutando contra monstros diversos e adquirindo itens mágicos diversos. Um deles ficou comigo, um anel de teleporte que poderia levar a mim e mais um pra um local próximo. Outro item, um medalhão de invocação instantânea de dragão, ficou com um amigo.

No fim, todos muito feridos, me teleportei com um amigo para fora da caverna, mas aquele que tinha o medalhão ficou para lutar. Na câmara final, resolveu invocar o dragão. Matou todos os inimigos — e também a si mesmo, esmagado na caverna apertada. O dragão ficaria ali entalado para sempre, na agora famosa Caverna do Dragão Entalado.

Iuri Guilhon

Morto de Novo

Após dura batalha, nosso druida Amon acaba morto pelo vilão da aventura. Pensando em uma forma de levar seu corpo até o templo de Thyatis mais próximo para ressuscitá-lo, o ladino Moki tem uma ideia: transportá-lo na bolsa de espaço infinito.

— Você está louco, Moki? — repreende Brida, a elfa arqueira. — Quer matar Amon asfixiado?

Thiago Cordeiro, mestre aposentado dos Evil Hunters e Arautos da Justiça, Curitiba/PA

• • • • • • • • • • •

"A escada é pra cima ou pra baixo?"

— Jogador após encontrar um alçapão e uma escada sob um tapete.

Daniel Coelho

• • • • • • • • • • •

Um clérigo se aproxima dos aventureiros em seu acampamento. Tentando ser amigável e prestativo, pergunta:

— Como está a água de vocês?

O bárbaro examina o cantil e responde:

— Em estado líquido.

Elfoorelha, o elfo ranger mais orelhudo de Faerun

• • • • • • • • • • •

O cultista da Tormenta, quase a ponto de sacrificar vítimas em um ritual, quando os aventureiros chegam:

— Eu já os esperava. Por que demoraram tanto?

E Thargon, o mago elfo, responde:

— É que estávamos nas salas vizinhas looteando.

Diego Bonfiglio

• • • • • • • • • • •

"Isso é errado! Vamos pular o muro."

— Paladino repreendendo o ladino que acabara de arrombar o cadeado do portão.

Guilherme Augusto Figueiredo Garcia de Moura, Jardinópolis/SP

• • • • • • • • • • •

Arqueiro Arcano: "Peraí, esses orcs são especialistas em arco e flecha?!"

Bruxo: "Sim. Ele são ORQUEIROS."

Leandro, Volta Redonda/RJ

• • • • • • • • • • •

"O monge ataca eles COMO UM FRANGO ATACANDO A COMIDA!!"

Jean "Jaguar" Ricieri

Assombro

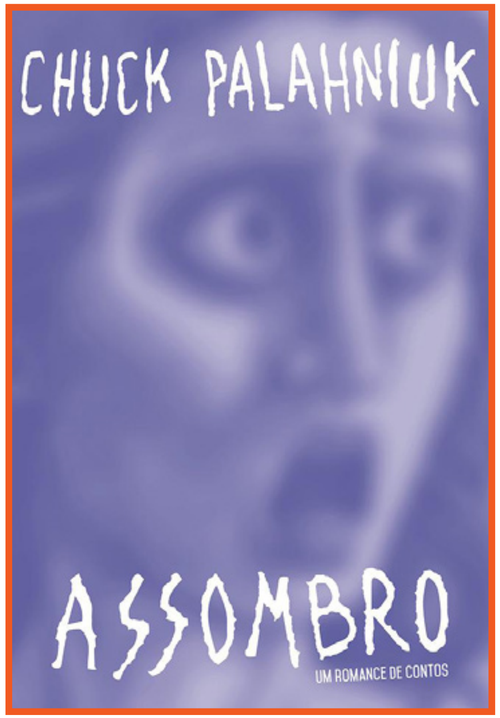
Um romance para quem tem estômago

Se você tem a leve impressão de já ter ouvido o nome de Chuck Palahniuk, não é por acaso: o escritor americano de 53 anos é autor de *Clube da Luta* (1996), romance adaptado para o cinema por David Fincher em 1999, com Brad Pitt e Edward Norton nos papéis principais.

Lembra? Tyler Durden, a primeira regra (que acabamos de violar) e o primeiro papel *mainstream* doidão de Helena Bonham Carter? O filme virou cult, o livro vendeu horrores, todo mundo saiu por aí repetindo as frases de efeito e a carreira dele decolou.

Palahniuk tem como grande característica a paixão por retratar o bizarro. Seus personagens variam imensamente: da adolescente que vai parar no inferno em *Condenada* à futura modelo desfigurada de *Invisible Monsters*, passando pelo repórter que busca a solução para o mistério da morte súbita de mães e bebês em *Lullaby*. Para ele, nenhuma premissa parece ser descartável ou absurda demais. Tudo é aproveitado sem o menor pudor ou freio.

Talvez por isso *Assombro* (Editora Leya, 2016) seja tão importante e ao mesmo tempo complicado: suas quinhentas e cinco páginas contém uma dose concentrada de tudo o que Palahniuk é capaz. E o leitor nem precisa de muito tempo para descobrir se o primeiro gole será fatal ou não.



Resumindo a premissa rapidinho: um idoso chamado Sr. Whittier reúne um grupo de dezoito pessoas para um retiro de escritores. Um regime de isolamento de três meses, em que cada um deverá escrever sua obra-prima literária, seu roteiro perfeito, seu poema que mudará o mundo.

Um ônibus passa pegando cada um dos participantes — que atendem por apelidos como Chef Assassin, Camarada Escárnia, Miss Espirro e Lady Mendiga — e são todos trancados em uma casa escondida do resto do mundo. E a partir daí a coisa degringola.

O livro é dividido entre o que acontece dentro da casa, poemas apresentando os personagens, e contos/testemunhos de cada um deles. *Tripas*, o primeiro, é uma voadora na cara (e ficou famoso ao ser postado pelo autor na internet — *Guts* é o nome original). Se você aguentá-lo até o fim, pode seguir em frente pelo resto do livro. Se vacilar, melhor procurar outra coisa para ler, porque o resto da jornada *não* fica mais suave. Palahniuk não economiza nas temáticas ou nas descrições dos atos abjetos de seus protagonistas.

Ainda assim, o que poderia ser uma leitura desagradável — e ainda pode ser, dependendo da pessoa — transforma-se em, de fato, assombro graças à habilidade magistral de Chuck. Sua narrativa e construção de personagens têm um refinamento digno de mestres da arte, mesmo quando a situação descrita é desagradável.

Arrematado pela tradução perfeita — e das mais difíceis — de Érico Assis, *Assombro* torna-se leitura obrigatória para fãs e curiosos.

Basta ter estômago suficiente.

J.M. TREVISAN

Rogue One

Venha para o Lado Cinza da Força

***Rogue One*, filme que estreou em dezembro de 2016 (porque, afinal de contas, *alguma* coisa boa tinha que acontecer naquele fim de ano), foi o primeiro derivado de *Star Wars* nos cinemas. Algo que foi tanto bênção quanto maldição.**

Por um lado, a expectativa ao redor de *Rogue One* era menor do que havia sido com *O Despertar da Força*. Por outro, o filme tinha menos munição para ganhar o público. Numa era em que a regra da indústria do entretenimento é elevar tudo à máxima potência, será que um filme com uma história e personagens secundários teria força para se sustentar?

No caso de *Rogue One*, a resposta foi "sim". Muitas pessoas o consideraram melhor que *Despertar*, e algumas o acharam melhor até que os filmes da trilogia clássica! Não sem motivos. Para começar, *Rogue One* tem uma história original. Não deixa de ser irônico que um filme nascido de uma frase do prólogo de *Uma Nova Esperança* tenha inovado mais do que *O Despertar da Força*.

Mais até mesmo do que a história, o *clima* do filme é o diferencial. Logo no início, mostra o agente rebelde Cassian Andor, um dos protagonistas, assassinando um aliado a sangue frio para não comprometer a missão. Nada de heróis perfeitos, aqui. A galáxia está em guerra, e decisões difíceis precisam ser tomadas por ambos os lados.

Tomar decisões difíceis é o tema do filme. É o arco principal de Cassian, que precisa encarar o que fez e tentar mudar antes de se tornar o que enfrenta, e de Jyn Erso, a protagonista da história.

Há sutilezas dentro desse tema. Com o corpo mutilado pela guerra e a respiração difícil, Saw Gerrera, o líder dos rebeldes fanáticos, é praticamente um espelho de Darth Vader. Um lembrete de que ao cair para o radicalismo, independentemente do lado, você acaba se corrompendo.

Apesar do clima bem trabalhado, o filme não deixa de ter falhas. Em especial, os personagens são pouco aprofundados. Isso é aceitável no caso dos coadjuvantes, como Chirrut, o monge da Força, e Baze, o soldado especializado em armas pesadas. A função desses dois, afinal de contas, é ser "legal", e isso eles conseguem — a dupla tem todo o jeito de ter saído de uma mesa de RPG! Mas no caso da protagonista, não. Jyn é interessante por sua personalidade, mas merecia ser mais explorada. Além disso, a batalha final é um pouco bagunçada — é difícil se conectar com o sacrifício dos rebeldes nas praias de Scarif quando não se sabe exatamente o que está acontecendo.

Nenhum desses problemas, no entanto, compromete o filme. *Rogue One* fez com o público e a crítica o mesmo que os rebeldes fizeram com o Império na história: surpreendeu. Uma surpresa grata para todos os fãs dessa galáxia distante.

E, convenhamos, mesmo que o filme fosse ruim, apenas a cena no corredor, perto do final, já valeria o ingresso...

GUILHERME DEI SVALDI

Magneto Triunfa

Claremont, Byrne e os mutantes em sua melhor forma

Acredite se quiser: antigamente, as histórias em quadrinhos tinham começo, meio e fim numa mesma edição.

Hoje, tudo é pensado em três, seis ou algum outro múltiplo de três edições para fechar um encadernado reunindo aquele "arco" e então voltar para as prateleiras. Por isso um volume como *Magneto Triunfa* parece estranho.

Magneto Triunfa, lançado pela editora *Panini*, reúne as edições 109 e 111 a 124 de *Uncanny X-Men*, o título original dos X-Men nos Estados Unidos. Publicadas no final da década de 1970, essas histórias marcam boa parte de uma das parcerias mais famosas dos quadrinhos: a do roteirista **Chris Claremont** e do artista **John Byrne**.

Apesar do título, as histórias com Magneto são apenas duas das quinze reunidas aqui. Ao longo do encadernado, os X-Men passam por um grande número de aventuras, e uma história conduz a duas ou três outras. Lutam com Arma Alfa — o herói canadense James Hudson —, são controlados por Mesmero e apresentados como atrações em um circo de horrores, enfrentam Magneto, ajudam Ka-Zar na Terra Selvagem — com direito à aparição obrigatória do vilão Sauron —, são dados como mortos e o Professor Xavier abandona a Terra, salvam o Japão de Moses Magnum ao lado de Solaris, enfrentam Víndix e sua Tropa Alfa e, no final, precisam sobreviver ao Mundo do Crime do vilão Arcade. É aventura que não acaba mais.

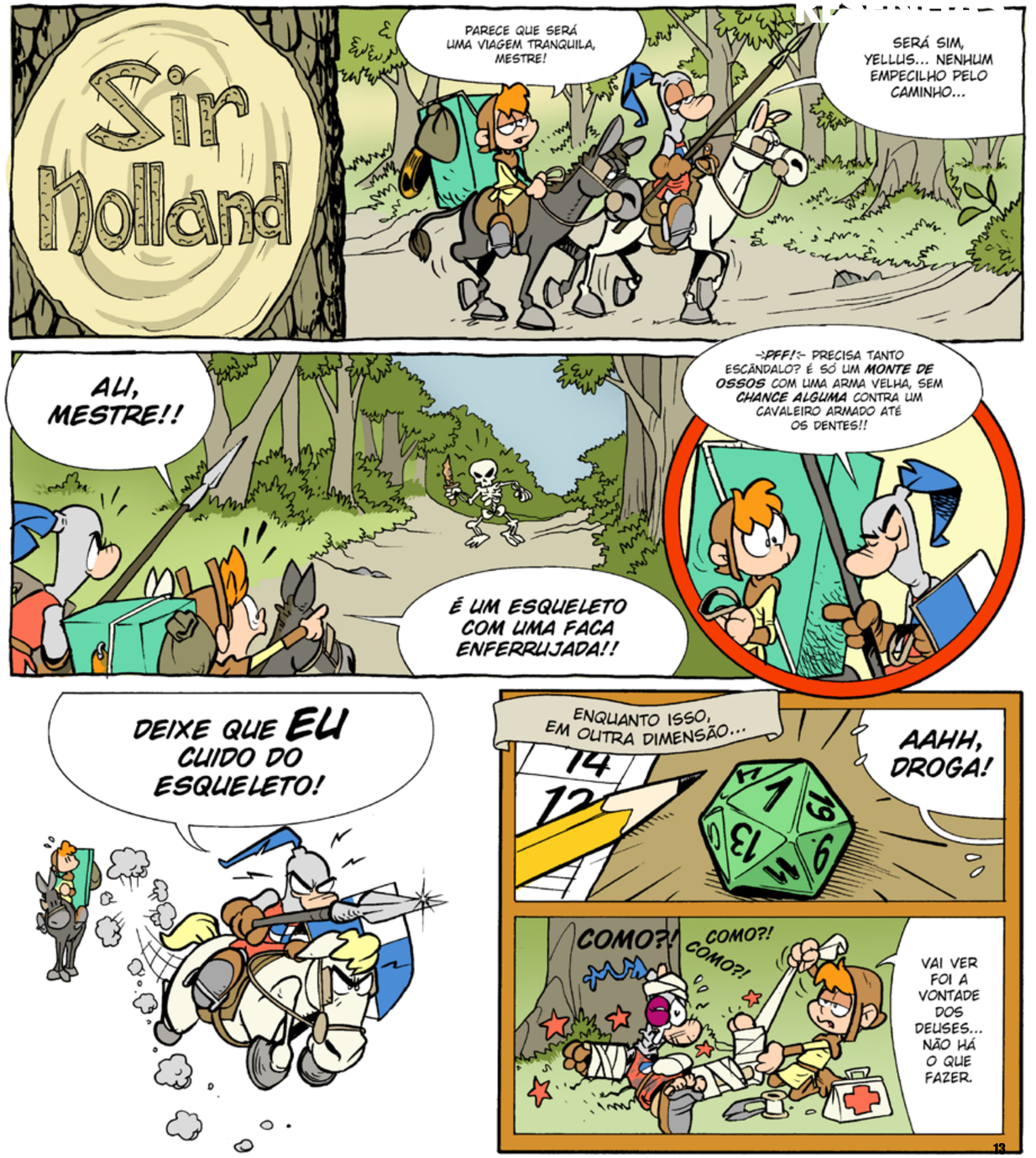
Além disso, todas as edições desenvolvem bem os personagens. Vemos a ascensão de Wolverine e seu passado de animal feroz e samurai honrado, a liderança e os conflitos pessoais de Ciclope, a alma de artista de Colossus, o espírito swashbuckler de Noturno apesar de sua aparência demoníaca, o relacionamento apaixonado de Banshee e Moira MacTargget, a determinação e nobreza de Tempestade, o crescimento do poder da Fênix e o temor ao redor dele, e muito, muito mais, inclusive para os coadjuvantes.

Magneto Triunfa é apenas o primeiro dos três encadernados que celebram a parceria de Claremont e Byrne. É seguido pelo épico *A Saga da Fênix Negra*, cujas sementes são plantadas aqui, e *Dias de um Futuro Esquecido*, outra história atemporal.

Li essas histórias quando foram publicadas no Brasil em formatinho pela *Abril Jovem*, lá na década de 1980. O tempo passou e me acostumei com as tramas em arco da última década e meia. Chegou num ponto, lendo os três encadernados na sequência, em que fiquei sem fôlego — "É muita história, caramba!". E, quer saber, é muita história mesmo! Mas de altíssima qualidade.

Se você já teve o prazer de ler essa fase dos *X-Men*, esses encadernados valem pelo tratamento de luxo. Se não leu, é uma ótima oportunidade de se familiarizar com uma Era em que as histórias em quadrinhos se tornaram mais do que apenas fantasia escapista e começaram a ganhar o status de arte.

GUSTAVO BRAUNER



DICAS DE MESTRE

MASHIN

Uma nova raça para *Tormenta RPG*, construída passo a passo

RPG é sobre ser o que você não é. Então, não é surpresa que grande parte dos títulos ofereça seres não-humanos como personagens. Tormenta RPG tem 8 raças em seu livro básico, mas soma 32 em seu acessório Manual das Raças.

Mesmo com tantas opções disponíveis, não faltam motivos para o mestre querer inventar uma raça. Talvez ele tenha uma ideia para um personagem, mas nenhuma das raças existentes se encaixa. Talvez ele queira adaptar algo que viu em um filme, livro, game ou anime. Talvez queira desafiar os jogadores com um povo estranho e desconhecido.

Por razões a serem reveladas no futuro próximo, o mundo de *Tormenta* vai ganhar várias novas raças. Vamos acompanhar o desenvolvimento de uma delas.

Conceito

A ciência e magia de Arton permitem forjar variadas criaturas artificiais, sem vida ou inteligência verdadeiras, capazes de realizar tarefas simples para seus mestres. O antigo Império de Jade, no entanto, contava com os mais extraordinários e talentosos artífices, capazes de produzir engenhos mecânicos inimagináveis no Reinado. Embora grande parte dessa arte tenha se perdido com a destruição de Tamu-ra, ainda existem raros construtos remanescentes daqueles tempos, bem como novas gerações de inventores buscando recriar as antigas técnicas.

Mashin são construtos humanoides tão avançados que desafiam as fronteiras entre seres artificiais e seres vivos. Eles têm inteligência, vontade própria, e são reconhecidos como legítimos cidadãos no Império de Jade.

Sempre que adicionamos um novo elemento a *Tormenta*, nossa maior preocupação é que seja algo útil e divertido. Os mashin existem para oferecer aventureiros robôs ou androides em Arton. A intenção óbvia é emular personagens como Genji e Zenyatta, de *Overwatch*; Ciborg Ninja e Raiden, de *Metal Gear Solid*; ou ainda os droids de *Star Wars*.

O desafio está em manter-se próximo do clássico, tradicional, e ao mesmo tempo oferecer ideias diferentes e originais. Então, um mashin *pode* ser um ninja ciborgue, mas também tem traços únicos que você não vai encontrar em Genji, Raiden e outros.

Também resolvemos ligá-los a Tamu-ra — uma cultura de base oriental em *Tormenta* — para explicar o fato de serem incomuns no Reinado, e também reforçar o aspecto de anime.

O nome mashin vem da pronúncia japonesa para a palavra *machine*, "máquina".

Personalidade

A arte tamuraniana, mesmo tão obsessivamente acurada, não pode criar vida. O que move um mashin não é uma alma verdadeira, mas sim centenas de pequenos elementais de tipos variados — conjurados e lacrados em um corpo artificial. Esses seres, separados, são selvagens e incontroláveis; juntos, em amálgama, acabam formando uma mente racional (ou *rede neuro-elemental*, como chamam alguns estudiosos excêntricos) capaz de sentir, pensar e aprender como qualquer humanoide inteligente.

Assim, embora seus corpos sejam máquinas, os mashin não se comportam necessariamente como tais. Podem ter as mais variadas mentalidades — sábio ou tolo, rigoroso ou compassivo, frio ou sentimental, soturno ou brincalhão.

Na verdade, para estrangeiros, é surpreendente descobrir como estes construtos podem ser espertos, criativos e imprevisíveis.

É importante que cada raça tenha uma personalidade básica — mesmo que sua intenção seja fugir dela, ter um personagem diferente e único. Robôs de ficção são formais, mecânicos, frios, sem emoção. Mas você não terá dificuldade em lembrar-se de robôs com personalidades fortes, divertidos, cativantes e inesquecíveis.

Seria simples manter o mashin padrão parecido com um robô frio tradicional, deixando que personagens jogadores sejam exceções vibrantes. Mas vamos fugir do clichê; esta raça será versátil, variada e imprevisível, como os humanos.

Descrição Física

Mais que uma máquina, um mashin está entre as mais belas obras de arte produzidas por Tamu-ra. À primeira vista lembra um ser humano esbelto em armadura metálica, ou uma estátua de design sofisticado. A cabeça parece um elmo fechado, sem rosto, com gemas luzindo como olhos. Placas metálicas em formas elegantes deslizam sobre o corpo com precisão impecável, deixando entrever uma musculatura interna de fibras mágicas sedosas, milimetricamente trançadas. Gravuras e ideogramas grafados no metal brilham e lampejam com a energia elemental interior.

Quando destinado a combate, um mashin pode receber revestimentos blindados adicionais — mas, em configuração padrão, sua pele não é armadura. Golpes certeiros vão danificar seus sistemas e feri-lo como a qualquer humano. São feitos assim para favorecer leveza e precisão, permitindo executar tarefas complicadas, e até esquivar-se de ataques.

Um mashin pode vestir roupas e armaduras humanas. Mas, para honrar a habilidade e dedicação de seus artífices, quase nunca o fazem.

É muito comum que construtos de fantasia tenham aspecto rústico, rudimentar — normalmente para enfatizar que foram fabricados por povos medievais, e evitar que pareçam coisa de ficção científica. Às vezes até parecem feitos de pedra ou madeira. Eu, pessoalmente, não vejo essa necessidade. *Final Fantasy* provou, décadas atrás, que mundos de fantasia podem ter elementos visuais modernos ou futuristas, sem perder sua magia. Se aquele mundo pode forjar uma espada ou armadura finamente trabalhada, também pode fabricar um homem-robô lustroso e elegante.

Robôs pesadões e barulhentos, com muita blindagem, rebites aparentes e dentes quadrados de escavadeira, *são* divertidos! Reinos de Ferro está aí para provar. Em Arton, no entanto, vamos deixar esse papel para os golens do Reinado. Queremos que nosso mashin seja maneiro!

Relações

Mashin foram criados para conviver com humanos, função que desempenham muito bem. São educados, respeitosos e corteses, até mesmo com inimigos. Têm afinidade com povos honestos, trabalhadores e esforçados, como os anões. Encontros com lefou, no entanto, podem acabar mal — muitos mashin foram especialmente construídos para caçar demônios da Tormenta.

Mais de meio século atrás, Legolas e Gimli já mostravam que picuinhas raciais elfo/anão seriam uma das coisas mais divertidas em RPG. Quando inventar uma raça, lembre-se de explicar como ela se relaciona com os outros povos do mundo — ou, pelo menos, escolha *uma* raça de que gostem mais e *uma* de que gostem menos. Pode até parecer pouco, mas, na mesa de jogo, vai trazer ótimas chances para o jogador brilhar.

Tendência

Quase todos os mashin são de tendência Leal e Neutra — não por serem máquinas, mas por influência da cultura tamuraniana. Demonstram senso de dever, honra e nobreza. Mas, conforme sua criação e experiências, a mente elemental pode adotar qualquer moral ou ética, não sendo incomum que alguns se tornem trapaceiros, cruéis ou até loucos.

Toda cultura tem algum código de comportamento que seus membros devem seguir. Boas raças de RPG têm uma moral e ética padrão, que o jogador pode escolher seguir ou não. Nenhuma raça de *Tormenta* tem uma tendência *obrigatória* — evite isso a todo custo. Alguns dos melhores heróis e vilões são indivíduos que fogem às regras de seu povo nativo.

Terras dos Mashin

Mesmo no auge do Império de Jade, os mashin nunca existiram em números suficientes para formar suas próprias comunidades. Sempre serviram a clãs e famílias humanas, normalmente na alta sociedade, entre nobres e samurais. Hoje, aqueles que escaparam da Tormenta — e também os forjados nos tempos atuais, por novos artífices — ajudam na reconstrução de Tamu-ra, ou aventuram-se em Arton por razões pessoais.

Embora uma aldeia ou cidade de robôs seja algo interessante (que nenhum mestre está proibido de tentar), a ideia é que os mashin sejam exóticos, únicos, chamativos. Mesmo em um grupo de aventureiros coloridos e exagerados, o homem-máquina tamuraniano ainda se destaca. Achar outro como ele na campanha é raro — e, quando ocorrer, será um evento marcante.

Religião

Mashin podem ser profundamente espirituais, e os deuses parecem reconhecer esse fato, concedendo-lhes poderes divinos em troca de sua devoção. Conforme alguns sacerdotes, isso pode ser evidência de que um mashin na verdade possui alma imortal — que deve viajar aos Reinos dos Deuses quando chegar sua hora.

Entre os mashin religiosos, não é surpresa que a maioria seja devotada ao deus-samurai Lin-Wu. Outros, no entanto, podem voltar-se para Azgher, Khalmyr, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria.

À primeira vista, o robótico e o divino não combinam. Criados pela mão do homem, e não pelos deuses, faz sentido que robôs não tenham acesso a nenhum poder sobrenatural. De fato, na maioria dos mundos e jogos que tenham robôs, estes não podem usar magia. (Como não ter pena do Robo em *Chrono Trigger*, no momento em que todos os personagens ganham magia, exceto ele?)

Mas os tempos são outros. *Overwatch* tem um monge robô, Zenyatta, que pode levitar e curar seus aliados. Em *Tormenta*, a relação com os deuses é aspecto importante demais para ser proibido a qualquer personagem jogador. Que venham os mashin clérigos, druidas e paladinos!

Nomes

Mashin recebem nomes tamuranianos convencionais, mas não sobrenomes. Muitas vezes, também recebem títulos conforme sua função.

Dar um nome pode ser a parte mais difícil/chata na construção do personagem — não é raro deixar isso por último. Então procure oferecer ao jogador algumas ideias, e também exemplos de nomes típicos da raça.

Ainda não preparamos, em *Tormenta*, um bom guia para nomes de Tamu-ra. Vamos cuidar disso logo. Por agora, sendo um reino baseado no Japão feudal, qualquer nome que você tenha visto em filmes/games/anime de samurai vai servir.

Aventuras

Os mashin entendem estar vivos por obra do povo de Tamu-ra e seu Imperador, fazendo seu melhor para honrar essa dádiva. Como quase todo tamuraniano, são leais à sua terra e sua gente — mas, como seres pensantes, às vezes escolhem formas incomuns de exercer essa devoção. E também, como um típico nativo de Tamu-ra, podem ser extraordinariamente focados em dominar uma arte ou técnica até a perfeição.

Por esses motivos — e também por serem construídos para realizar qualquer tarefa humana —, mashin podem adotar absolutamente qualquer classe. Podem ser combatentes, conjuradores arcanos ou divinos, até mesmo ladinos e bardos. Mas, por honra à sua cultura, a maioria acaba se tornando monge ou samurai.

O aventureiro é exceção, não regra. Qualquer pessoa precisa de *algum* motivo para abandonar uma vida de conforto e segurança e arriscar-se lutando contra monstros. Dê algumas ideias para que o jogador invente esse motivo.

Em *Tormenta*, não há combinação proibida de raça e classe, mas certas classes são melhores para certas raças. Anões podem ser magos, mas são melhores guerreiros. Halflings podem ser monges, mas são melhores bardos, e assim por diante.

Quanto ao mashin, decidimos que seriam equilibrados, igualmente hábeis em qualquer caminho que sigam. Por isso, seus traços raciais (vistos logo adiante) não beneficiam e nem prejudicam nenhuma classe em particular. Como os humanos, eles podem ser bons em qualquer coisa.

Monge e samurai são escolhas recomendadas para reforçar a origem tamuraniana. Mas o jogador de *Tormenta* é arrojado; ninguém aqui duvida que logo teremos mashin feiticeiros, bardos e bárbaros!

Traços Raciais

• +2 em duas habilidades à escolha do jogador. Mashin são construídos para adaptar-se à sociedade humana e exercer as tarefas mais variadas.

• Construto. Um mashin não é considerado humano ou humanoide, sendo imune a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• Constituição nula. Mashin nunca recebem bônus ou penalidades de Constituição (considere +0). Mashin nunca fazem testes de Fortitude, exceto contra efeitos que também afetam objetos.

• Imunidades. Mashin são imunes a atordoamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno. Também não precisam respirar, comer, beber ou dormir (mas um mashin conjurador ainda precisa descansar para recuperar PM).

• Quase vivo. Diferente de outros construtos, um mashin recupera pontos de vida com descanso (seus elementais internos consertam o dano). Um mashin não é destruído quando chega a 0 PV, seguindo as regras normais para personagens jogadores. Além disso, um mashin também pode ser ressuscitado.

• Sem cura. Um mashin não recupera pontos de vida com curas mágicas. Ele não está vivo e, portanto, não se beneficia de energia positiva (mas veja abaixo). A perícia Cura (primeiros socorros, cuidado prolongado) também não funciona; use Ofício (metalurgia) em seu lugar (mesma CD e resultados).

• Cura elemental. Escolha uma energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico). O mashin é imune a dano causado por essa energia, seja natural ou mágica. Além disso, quando exposto a essa energia em forma mágica, o mashin cura PV em quantidade igual à metade do dano normal. Por exemplo, um mashin do fogo que receba uma magia *mãos flamejantes* (dano 2d6) vai curar 1d6 pontos de dano. Fogo normal (como uma tocha) não vai curar esse mashin, embora também não cause dano.

• Visão no escuro. Um mashin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

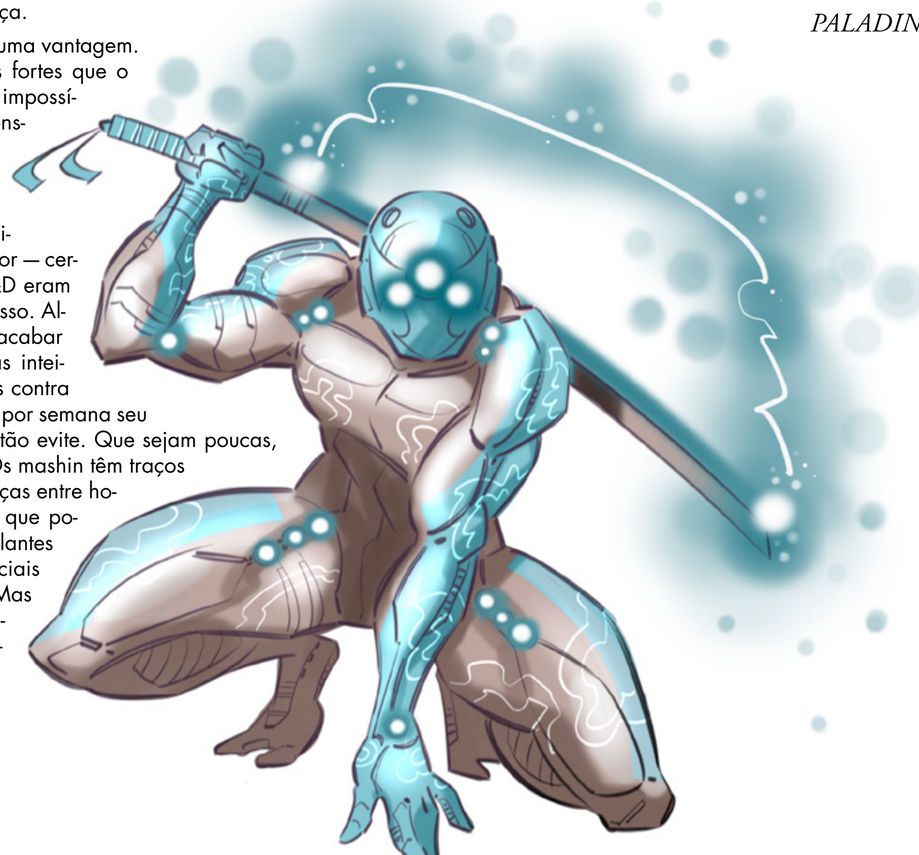
Mashin enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

Enfim, a parte que todo mundo lê primeiro (quem nunca?). Para muitos jogadores, isto é o que importa. A parte que faz diferença nas rolagens de dados. Por isso, é também a parte que exige mais atenção e cuidado.

Os construtos de *Dungeons & Dragons* — e seus jogos inspirados, como *Pathfinder* e — são *muito* fortes. Têm um grande número de imunidades. Seguem regras diferentes dos seres vivos e, portanto, regras diferentes dos outros personagens. Por isso, ter construtos como jogadores sempre foi difícil. *Eberron*, um antigo mundo de D&D, tentou isso de uma forma que não funcionou muito bem. Sua raça de meio-construtos, os *warforged*, era extremamente complicada (uma página inteira para Traços Raciais). Pior, não tinha os poderes de um construto, mas tinha quase todas as suas fraquezas! Para ficar equilibrada com outras raças, acabou fraca e sem graça.

Em *Tormenta*, temos uma vantagem. Suas raças já são mais fortes que o padrão D&D. Não é impossível ter uma raça de construtos com regras enxutas, não forte demais, e ainda atraente.

Inventar muitos e muitos traços raciais é tentador — certas raças antigas de D&D eram bem exageradas sobre isso. Algumas delas podiam acabar sem uso por campanhas inteiras (anões tinham bônus contra gigantes; quantas vezes por semana seu grupo os encontra?). Então evite. Que sejam poucas, mas boas, marcantes. Os mashin têm traços focados em suas diferenças entre homem e máquina. Claro que podiam ter blindagem, implantes de armas, sentidos especiais e mil outras coisas. Mas tudo isso pode ser adicionado depois, com talentos raciais.



A cura dos mashin é um complicador interessante. Se pudessem ser curados como outros seres vivos (como os *warforged*), seria chato. Se pudessem ser apenas consertados, seria pouco original e "tecnológico" demais. Curarem-se apenas com um tipo de energia mágica reforça sua origem elemental — e também substitui ciência por magia, preservando a atmosfera de fantasia medieval em *Tormenta*.

• • • • • • • • •

E assim, temos um povo-robô em *Tormenta*. Suficiente para jogar, suficiente para seu próprio Genji ou Raiden — mas apenas o básico. Ainda resta muito a explorar, seja em histórico ou regras. Nenhum mestre teria dificuldade em imaginar talentos raciais com novas habilidades de robô, ou classes de prestígio que levem a arquétipos clássicos da ficção científica.

Eu, com certeza, pretendo fazê-lo.

PALADINO

OS REFORÇOS CHEGARAM! MAIS HERÓIS E VILÕES DO GAME EM 3D&T

por Paladino

Ana — *19N*

Nome real: Ana Amari

Idade: 60

Ocupação: caça-recompensas

Afiliação: ex-Overwatch

Papel: Baluarte

Base de operações: Cairo, Egito

Quando os robôs Ômnicos revoltaram-se contra a humanidade e atacaram vários pontos do mundo, o Egito foi uma das nações mais atingidas. Inferiorizados contra as máquinas, os egípcios recorreram a suas tropas de elite — incluindo Ana Amari, a melhor franco-atiradora do mundo, que acabaria juntando-se à primeira equipe Overwatch.

Encerrada a Crise Ômnica, Ana serviria durante décadas como segunda em comando para o Comandante de Ataque Morrison. Jamais aceitando ser afastada do combate, seguiu lutando até os cinquenta anos, quando foi baleada no olho direito por uma agente da organização terrorista Talon: a franco-atiradora conhecida como Widowmaker.

Acreditou-se que a heroína havia morrido. Mas, mesmo gravemente ferida, Ana sobreviveu. Decidiu então afastar-se da guerra para criar a filha Fareeha — que, contrariando a mãe, também tentaria seguir seus passos como membro da Overwatch. Agora, para proteger sua filha e seu país contra a violência que cresce em todo o planeta, Ana voltou aos campos de batalha.

Táticas. Ana usa um rifle experimental baseado na tecnologia médica da Dra. Angela "Mercy" Ziegler, capaz de curar e também causar dano. Ela procura encontrar um bom ponto de emboscada, onde se esconde (com a perícia Sobrevivência) e fornece suporte aos colegas. Caso encontrada e atacada, defende-se com o Dardo Sonífero.

F0, H5, A1, R2, PdF3; Sobrevivência (2 pt), Tiro Carregável (1 pt), Disparo Biótico (3 pt), Paralisia (1 pt), Granada Biótica (1 pt), Estimulante (ULT, 2 pt)

Rifle Biótico (Tiro Carregável). O rifle de Ana pode ser usado para disparos curtos (ataque normal por PdF), mas sua principal utilização é em ataques acurados de longa distância com a mira telescópica.

Disparo Biótico (3 pt). Um personagem com esta vantagem faz disparos que causam dano ou curam, à sua escolha. Para curar, você ainda precisa fazer um "ataque" bem-sucedido contra o alvo (mas ele é sempre considerado indefeso). Você cura no alvo uma quantidade de PV igual a seu PdF. Por usar energia biótica curativa, seus ataques com PdF nunca são acertos críticos (mesmo quando você rola 6 no ataque).

Dardo Sonífero (Paralisia). Ana pode disparar um sedativo que faz o alvo adormecer. Como na Paralisia normal, a vítima acorda se recebe qualquer dano.

Granada Biótica (Ataque Especial, PdF, 2PM). Este Ataque Especial não causa dano. Em vez disso, afeta vários alvos em uma pequena área — todos os aliados e inimigos a até 3m do alvo. Aliados afetados curam-se 2 vezes mais quando recebem qualquer poder de cura; inimigos, por outro lado, não conseguem se curar de nenhuma maneira — poderes de cura que tentem usar são simplesmente perdidos. O efeito dura até sua próxima iniciativa.

Estimulante (ULT). Ana dispara em um aliado que esteja à vista um poderoso medicamento que potencializa suas habilidades. O alvo é considerado uma escala acima até a próxima iniciativa de Ana. Este efeito se acumula com outros que aumentam escalas — por exemplo, se Winston recebe o Estimulante enquanto usa a Fúria Primata, ele será considerado duas escalas acima!

BASTION 16N

Nome real: Autômato de Cerco E54 dos Laboratórios SST

Idade: 30

Ocupação: autômato de batalha

Afiliação: desconhecida

Papel: Atacante

Base de operações: Desconhecida

As unidades de combate Bastion foram criadas para manutenção da paz. Mas, quando os robôs Ômnicos revoltaram-se contra seus criadores, grandes números de Bastion formaram exércitos que trouxeram horror e morte aos humanos. Com o fim da Crise Ômnica, quase todos foram destruídos. Seus destroços ainda podem ser encontrados em antigos campos de batalha, como símbolos do horror.

Eis que uma antiga unidade Bastion, há anos esquecida na Floresta Negra próxima à cidade alemã de Eichenwalde, subitamente reativou-se. Com a perda da maior parte de sua programação, e cercado de grandiosa vida natural — especialmente o pássaro Ganimedes, que fez ninho na carcaça mecânica, causando seu despertar —, tornou-se um robô curioso e apaixonado pela natureza.

Embora possa parecer gentil ou até inofensivo, Bastion ainda é uma terrível máquina de combate. Quando se sente ameaçado, sua programação de batalha assume o controle, levando a conflitos com os poucos humanos que encontrou. Hoje, evitando áreas povoadas, o último Bastion explora a natureza e procura um lugar neste mundo que ainda o teme e odeia.

Táticas. Apesar de seu imenso poder de fogo, Bastion é um lutador defensivo. Sua tática padrão é percorrer o campo de batalha em Configuração de Reconhecimento, buscando de uma posição vantajosa, para então adotar a Configuração de Sentinela e manter a área sob mira da metralhadora poderosa. Mas, por ficar mais vulnerável como Sentinela, ele muda constantemente de posição.

Reconhecimento: F2, H2, A3, R3, PdF3; Mecha (0 pt), Forma Alternativa (1 pt), Auto-reparo (2 pt), Configuração de Tanque (ULT, 2 pt), Inculto (–1 pt), Má Fama (–1 pt)

Sentinela: F0, H1, A3, R3, PdF6; Mecha (0 pt), Forma Alternativa (1 pt), Auto-reparo (2 pt), Configuração de Tanque (ULT, 2pt), Inculto (–1 pt), Má Fama (–1 pt)

Forma Alternativa. Com um movimento, Bastion pode mudar entre duas configurações. Em *Configuração de Reconhecimento*, pode se deslocar normalmente e atacar com a submetralhadora em seu braço direito; e em *Configuração de Sentinela*, transforma-se em uma torre equipada com metralhadora giratória, aumentando muito seu alcance e poder de fogo (no entanto, nesta forma ele não pode andar, esquivar-se ou incluir H em sua Força de Defesa).

Auto-reparo (2 pt). Bastion pode usar um turno inteiro para restaurar todos os seus PV. Ele pode usar esta habilidade em ambas as formas, mas fica indefeso durante sua utilização. Esta vantagem pode ser comprada apenas por Construtos.

Configuração de Tanque (ULT). Com um movimento, Bastion se transforma em um poderoso tanque durante 2 turnos. Ele tem a mesma mobilidade de sua Configuração de Reconhecimento e PdF6 (uma escala acima).

JUNKRAT 18N

Nome real: Jamison Fawkese

Idade: 25

Ocupações: anarquista, ladrão, demolidor, mercenário, sucateiro

Afiliação: ex-Junkers

Papel: Atacante

Base de operações: Junkertown, Austrália

Durante a Crise Ômnica, um ataque a uma instalação robótica na Austrália contaminou o *outback* para sempre. O deserto tornou-se uma terra devastada, radioativa e inóspita. Entre os sobreviventes há aqueles chamados Junkers, que vivem de coletar sucata e restos de robôs. Quase todos, envenenados pela radiação ambiente, são loucos e perigosos. Formaram uma sociedade cruel, sem lei, onde sobrevivem apenas os mais fortes, espertos e brutais.

Nesse mundo de caos, Jamison "Junkrat" Fawkese conseguia ser ainda mais perigoso que outros Junkers. Obcecado por explosivos, atacava seus inimigos com bombas caseiras precárias e instáveis — não raras vezes o próprio maníaco acabava torrado. Acabou atraindo muita atenção indesejada quando descobriu um valioso segredo nos destroços ômnicos, passando a ser perseguido por mercenários e caçadores de recompensa. Fez um acordo com outro Junker, o imenso e bruto Roadhog, dividindo com ele seu tesouro em troca de proteção. Os dois tornaram-se parceiros, deixando a Austrália para começar uma onda de crimes internacional.

Táticas. Junkrat é extremamente agressivo, nas evita confronto direto. Procura uma posição vantajosa (escondendo-se com a perícia Crime) de onde arremessa explosivos a longas distâncias, criando caos entre os inimigos. Apesar de louco, é também muito sagaz, deixando minas e armadilhas em pontos onde adversários podem passar — uma tática favorita do maníaco é deixar uma mina e uma armadilha no mesmo ponto, explodindo a mina no momento em que percebe a armadilha ser ativada.

F1, H3, A1, R2, PdF4; Crime (2 pt), Ataque Especial (2 pt), Paralisia (1 pt), Caos Total (1 pt), Pneu da Morte (ULT, 2pt), Insano (–1 pt)

Mina de Concussão (Ataque Especial, PdF+2, 2PM, 2pt). Este explosivo de detonação remota tem várias utilizações. Pode ser arremessado contra inimigos, instalado como uma armadilha (ambos exigem testes normais de ataque), ou usado para impulsionar o próprio Junkrat em saltos espetaculares (ele não sofre dano e alcança qualquer lugar à vista, como Teleporte).

Armadilha de Aço (Paralisia, 1 pt). Junkrat imobiliza o oponente com uma enorme armadilha de urso dentada. Diferente da Paralisia normal, esta armadilha também causa 1d de dano, mas não pode ter sua duração prolongada. Mesmo distante, Junkrat sempre pode perceber quando sua armadilha é ativada.

Caos Total (1 pt). O senso de humor medonho de Junkrat persiste após sua morte. Caso seja derrubado (levado a 0 pv), Junkrat deixa cair várias granadas que se espalham e causam dano por PdF a qualquer inimigo em alcance de ataque corpo-a-corpo.

Pneu da Morte (ULT). Junkrat carrega às costas uma bomba-relógio motorizada em forma de pneu, capaz de correr, saltar e escalar paredes até os inimigos. Manobrar o pneu é considerado um ataque à distância (PdF), mas o alvo não precisa estar à vista. O operador pode gastar até 3 turnos pilotando para manobrar a bomba (cada turno após o primeiro oferece H+2 nesse ataque). O pneu explode causando dano (uma escala acima) a todos os inimigos a até 3m. Uma esquiva bem-sucedida reduz esse dano à metade. Qualquer personagem pode usar uma ação para atacar o pneu e tentar destruí-lo antes que exploda (o que exige um acerto crítico). Junkrat fica imóvel e Indefeso enquanto manobra o pneu. *Importante:* o próprio Junkrat também sofre dano se estiver ao alcance da explosão.

McCREE 20N

Nome real: Jesse McCree

Idade: 37

Ocupação: caça-recompensas

Afiliação: ex-Overwatch

Papel: Atacante

Base de operações: Santa Fé, Novo México

Equipado com seu revólver Pacificador, o fora-da-lei Jesse McCree era membro da gangue Deadlock, traficando armas e equipamentos militares no sudoeste Americano. Acabou preso, e seu bando desmantelado, durante uma operação da Overwatch. Pistoleiro sem igual, recebeu a proposta de evitar a cadeia juntando-se à Blackwatch — um grupo secreto de operações clandestinas da Overwatch, desconhecido pelo público.

McCree passou a apreciar a nova vida como justiceiro, ajudando pessoas, tentando compensar os crimes do passado. No entanto, quando a influência mundial da Overwatch declinou, os membros da Blackwatch tramaram um golpe para assumir o controle. Recusando-se a participar dessa traição, McCree abandonou o grupo e desapareceu, ressurgindo anos depois como pistoleiro mercenário.

Táticas. McCree luta apenas pelo que acha ser justo — mas ele luta sujo! Percorre o campo de batalha caçando e eliminando os alvos mais fracos. Sua tática favorita é primeiro paralisar o inimigo com seu Clarão, e então descarregar o tambor do Pacificador no alvo indefeso.

F1, H4, A2, R2, PdF4; Crime (2 pt), Aceleração (1 pt), Ataque Especial (1 pt), Paralisia (1 pt), Tiro Certeiro (ULT, 2pt)

Pacificador (Ataque Especial, PdF+2, 2PM). Ao realizar este ataque, McCree esvazia o tambor do revólver disparando seis tiros em rápida sucessão.

Rolamento (Aceleração). McCree usa rolamentos no chão para mudar rapidamente de posição, esquivar-se, controlar a distância até seus alvos e também recarregar sua arma.

Clarão (Paralisia). McCree lança uma granada ofuscante que atordoa o alvo.

Tiro Certeiro (ULT). Empregando alguns momentos para fazer pontaria, McCree pode abater vários alvos. Como na vantagem Tiro Carregável, ele deve usar um turno inteiro para mirar. Durante esse tempo o personagem é considerado indefeso e, caso receba dano, a ULT é cancelada sem causar efeito (e a contagem cai para 40%). Ao final do turno, McCree faz um ataque à distância (PdF, uma escala acima) contra cada oponente que esteja à vista.

A justiça não vai se fazer sozinha!

MEI 19N

Nome real: Mei-Ling Zhou

Idade: 31

Ocupações: climatologista, aventureira

Afiliação: ex-Overwatch

Papel: Dominante

Base de operações: Xi'an, China

Para descobrir as verdadeiras causas do aquecimento global (que antes pensava-se ser devido ao aumento de atividade industrial), a Overwatch instalou observatórios climáticos em vários pontos remotos do planeta.

Vale a pena lutar pelo nosso mundo.

Um deles, sediado na Antártida, estava sob responsabilidade da renomada climatologista chinesa Mei-Ling Zhou — quando uma tempestade catastrófica soterrou a instalação, aprisionando todos em seu interior. Esgotados os suprimentos, em uma tentativa desesperada de sobreviver, os cientistas colocaram-se em sono criogênico e aguardaram pelo resgate.

Anos mais tarde, quando as câmaras criogênicas foram finalmente descobertas, apenas Mei sobreviveu. O mundo mudou muito durante sua hibernação: a Overwatch não existia mais, e os problemas climáticos se agravaram. Mei decidiu continuar sua pesquisa sozinha. Equipada com uma estação climática portátil, ela percorre o mundo investigando o aquecimento global e lutando para preservar o planeta.

Táticas. Mei usa seu Aniquilador Endotérmico para disparar lascas de gelo pontiagudas. Ainda que não seja capaz de causar muito dano, ela é excelente em reduzir a mobilidade dos inimigos — o suficiente para deixá-los vulneráveis aos ataques de seus colegas. Mei também protege seus aliados com sua Muralha de Gelo.

F0, H3, A2, R3, PdF2; Ciências (2 pt), Aniquilador Endotérmico (1 pt), Congelamento Criogênico (2 pt), Muralha de Gelo (2 pt), Nevasca (ULT, 2pt)

Aniquilador Endotérmico (1 pt). Quando um alvo recebe dano por PdF de Mei, sua Habilidade é reduzida pela metade (arredonde para baixo) durante 1 turno. Caso um alvo sob esse efeito receba dano de Mei outra vez, fica congelado durante 2 turnos. Um alvo congelado é considerado indefeso e não pode realizar ações ou movimentos.

Congelamento Criogênico (2 pt). Com uma ação muito simples e 2 PM, Mei abriga-se instantaneamente em um bloco de gelo sólido. Nesse estado ela adquire Invulnerabilidade contra todos os ataques durante um turno, mas não pode realizar ações ou movimentos. Quando o efeito termina, seus PV são totalmente restaurados.

Muralha de Gelo (2 pt). Com um movimento e 2 PM, Mei pode erguer uma muralha de gelo medindo até 6m de largura, 3m de altura e 1m de espessura. A muralha obstrui a visão e bloqueia ataques (personagens no outro lado são considerados com Invulnerabilidade). Também pode ter outras utilizações — por exemplo, erguer um personagem para alcançar um lugar alto. A muralha dura 2 turnos até se desfazer em pedaços (Mei pode desfazê-la antes se desejar).

Nevasca (ULT). Mei lança um drone de manipulação climática que congela uma grande área. Todos os inimigos a até 10m ficam congelados, sofrendo 1d de dano (escala normal) durante 2 turnos. Um alvo congelado é considerado indefeso e não pode realizar ações ou movimentos.

PHARAH 20N

Nome real: Fareeha Amari

Idade: 32

Ocupação: chefe de segurança

Afiliação: Helix Segurança Internacional

Função: Atacante

Base de operações: Giza, Egito

Filha de uma heroína Overwatch, a pequena Fareeha sonhava seguir os passos da mãe. Alistou-se nas forças armadas egípcias, onde sua persistência e proezas rapidamente a tornaram uma oficial condecorada, muito admirada por seus comandados. Mas, quando finalmente selecionada para o programa Overwatch, a organização se dissolveu.

Fareeha deixou a vida militar e aceitou uma proposta da Helix Segurança Internacional para proteger um importante laboratório secreto no Planalto de Giza, onde se realizavam pesquisas de inteligência artificial. Para desempenhar sua função, recebeu uma poderosa armadura voadora, a Raptora Mark VI. Agora sob o codinome "Pharah", ela protege a instalação de IA e também atua em missões ao redor do mundo. O antigo sonho de pertencer à Overwatch acabou, mas o comprometimento com o dever continua; Pharah ainda deseja lutar pela justiça como sua mãe fez.

Táticas. Pharah é perfeita para atacar inimigos defensivos de longas distância, disparando foguetes e usando a Explosão Concussiva para tirá-los e suas posições e quebrar seus escudos. Ela é também a única personagem *Overwatch* efetivamente capaz de voar, alcançando lugares que os demais não conseguem.

F1, H3, A1, R2, PdF5; Investigação (2 pt), Patrono (Helix, 1 pt), Voo (2 pt), Explosão Concussiva (1 pt), Bombardeio (ULT, 2 pt)

Explosão Concussiva. Pharah dispara de seu pulso um foguete especial que, ao explodir, não causa dano — mas empurra os alvos para fora do ponto de impacto, lançando-o longe. Essa distância é igual a 10m menos a Força e Resistência do alvo somadas (ou seja, alvos muito fortes e/ou pesados são menos afetados). Além disso, a Explosão Concussiva causa dano normal por PdF contra escudos e barreiras (como aqueles usados por Reinhardt e Winston).

Bombardeio (SUP). Com uma ação, Pharah direciona uma salva de mini-foguetes que atinge vários alvos próximos. Ela faz até três ataques à distância contra o mesmo alvo ou alvos diferentes (PdF, uma escala acima). Inimigos a até 3m do alvo também sofrem dano (mas em escala normal).

Eu protegerei os inocentes.

ROADHOG 19N

Nome real: Mako Rutledge

Idade: 48

Ocupações: executor, guarda-costas

Afiliação: ex-Junkers

Papel: Tanque

Base de operações: Junkertown, Austrália

Quando o governo australiano entregou terras aos Ômnicos para estabelecer um acordo de paz, muitos fazendeiros perderam suas propriedades — incluindo a família de Mako Rutledge.

Sou um apocalipse de um homem só.

Furioso, Mako e outros residentes formaram a Frente de Libertação Australiana e começaram uma rebelião. Atacaram as instalações dos robôs, inadvertidamente causando uma explosão nuclear que contaminou todo o Deserto Australiano, transformando tudo em desolação radioativa.

Depois de ver seu lar transformado em uma terra devastada apocalíptica, Mako tornou-se ainda mais revoltado e violento. Passou a usar uma máscara e percorrer o deserto em sua moto, ganhando fama entre os Junkers como um matador desumano. Logo seria contratado como guarda-costas para o sucateiro Junkrat e, mais tarde, os dois se tornariam parceiros no crime.

Táticas. Roadhog é um tanque extremamente durável, difícil de derrubar. Sua mobilidade reduzida é compensada pela Corrente com Gancho, que alcança inimigos distantes. Embora seja capaz de curar-se sozinho, será muito mais perigoso agindo com um aliado capaz de curá-lo.

F4, H1, A0, R6, PdF1; PVs Extras x2 (2 pt), Ataque Especial (1 pt), Energia Extra (2 pt), Corrente com Gancho (1 pt), Cair Matando (ULT, 2 pt), Má Fama (–1 pt)

Arma de Sucata (Ataque Especial, PdF+2, 2PM). Roadhog empunha uma arma rústica que expele estilhaços de metal. Além de seus tiros normais, ele também pode disparar uma bomba explosiva de detritos, que causa ainda mais dano.

Pegando Fôlego (Energia Extra). Roadhog pode usar 2 PM e um turno inteiro para beber uma dose de alguma coisa repulsiva em um garrafão, e então recuperar todos os seus Pontos de Vida. Enquanto bebe ele é considerado indefeso — mas, caso ainda esteja vivo ao final do turno, todos os seus PV estarão recuperados.

Corrente de Gancho (1 pt). Com um movimento e 2 PM, Roadhog pode disparar uma corrente com gancho contra um alvo distante até 10m (que tem direito a uma esquiva para evitar). Esse alvo é então arrastado até diante de Roadhog, podendo receber ataques corpo-a-corpo. O alvo também é considerado indefeso durante um turno (mas ainda pode agir normalmente).

Cair Matando (ULT). Ao encaixar um carregador especial em sua Arma de Sucata, Roadhog consegue disparar uma chuva mortal de estilhaços. Ele faz até três ataques à distância contra o mesmo alvo ou alvos diferentes (PdF, uma escala acima). Inimigos a até 3m do alvo também sofrem dano (mas em escala normal).

SOLDADO 76 — 20N

Nome real: Jack Morrison

Idade: desconhecida

Ocupação: vigilante

Afiliação: ex-Overwatch

Papel: Atacante

Base de operações: desconhecida

Este misterioso guerrilheiro vem realizando ataques contra corporações, instituições financeiras e antigas instalações Overwatch em várias partes do mundo. Embora muitos acreditem tratar-se de um terrorista perigoso, sua máscara metálica na verdade esconde a face de Jack Morrison, ou Comandante de Ataque Morrison, um dos maiores heróis que protegeram a humanidade durante a Crise Ômnica. Após a instituição do Tratado de Petra, que proibiu a atuação de heróis, Jack decidiu continuar agindo clandestinamente. Adotando a identidade de Soldado 76, ele investiga a conspiração que levou ao fim da Overwatch.

Submetido a um programa secreto para aprimoramento de soldados nos Estados Unidos, Soldado 76 teve suas capacidades físicas ampliadas muito acima de qualquer combatente normal, além de contar com armamentos especiais roubados dos arsenais da Overwatch. Mesmo sendo alvo de uma caçada internacional, o vigilante segue em sua guerra pessoal para revelar a verdade sobre o colapso da Overwatch e levar os culpados à justiça.

Táticas. Armado com seu Rifle de Pulso Pesado, Soldado 76 é um lutador equilibrado, capaz de causar e também tolerar muito dano. Consegue correr rapidamente até a batalha para atacar os inimigos mais perigosos — mas também procura manter-se perto de seus aliados, para curá-los com o Campo Biótico.

F2, H3, A2, R2, PdF4; Investigação (2 pt), Aceleração (1 pt), Ataque Especial (1 pt), Campo Biótico (2 pt), Visor Tático (ULT, 2pt), Má Fama (–1 pt)

Foguetes Hélix (Ataque Especial, PdF+2, 2PM). Soldado 76 dispara de seu rifle uma pequena salva de foguetes que atingem um único alvo, causando grande dano.

Campo Biótico (2 pt). Com um movimento e 2 PM, o Soldado 76 instala rapidamente no chão um emissor de energia curativa, que permanece ativado durante um turno inteiro. O Soldado e quaisquer aliados a até 3m do dispositivo curam 20 pontos de dano.

Visor Tático (ULT). Ativando um visor especial que trava a mira da arma automaticamente, o Soldado 76 consegue fazer centenas de disparos contínuos sem errar, mudando rápido de um alvo para outro. Em termos de jogo, durante um turno inteiro, ele faz um ataque à distância (PdF, uma escala acima) contra cada inimigo na iniciativa desse inimigo (mas seu ataque acontece antes do alvo agir). Um personagem atacado pode tentar uma esquiva para sofrer metade do dano. Durante esse turno o Soldado é considerado indefeso.

SOMBRA — 22N

Nome real: desconhecido

Idade: 30

Ocupação: hacker

Afiliação: ex-Los Muertos, Talon

Papel: Atacante

Base de operações: Dorado, México

Em um México devastado após a Crise Ômnica, a garotinha que mais tarde se tornaria Sombra sobreviveu graças a seu talento natural para manipular computadores — e pessoas. Como parte da gangue Los Muertos, ela compreendeu muito cedo que conhecimento é poder, tornando-se obcecada em acumular informação útil sobre tudo e todos. Esse vício levou à descoberta de uma conspiração global, um poderoso grupo de líderes secretos que realmente governam o mundo. Infelizmente, esse grupo sinistro também notou a existência da hacker.

Compreendendo o perigo, a jovem apagou todos os traços de sua existência, incluindo o nome verdadeiro, para tornar-se Sombra. Decidida a encontrar os líderes da conspiração, começou a lançar audaciosos ataques cibernéticos em todo o mundo, contra governos e corporações. Com seu talento em hackear, acabou integrando a organização Talon, muitas vezes agindo ao lado de vilões como Reaper e Widowmaker. Mas, muito longe de ser leal ao grupo terrorista, apenas usa-os para atingir seus próprios objetivos — como quando, durante um ataque às Indústrias Volskaya, sabotou uma missão de assassinato para forçar a executiva Katya Volskaya a dever-lhe favores.

Táticas. Sombra é uma infiltradora inigualável. Como tática favorita, usa a Camuflagem Termo-Óptica para penetrar o território inimigo, causando caos e eliminando alvos (especialmente os mais fracos) com sua pistola automática, e então escapando para a segurança com o Translocador.

F0, H3, A0, R1, PdF3; Crime (2 pt), Máquinas (2 pt), Genialidade (1 pt), Patrono (Talon, 1 pt), Oportunista (1 pt), Hackear (2 pt), Camuflagem Termo-Óptica (2 pt), Translocador (2 pt), EPM (ULT, 2pt)

Oportunista (1 pt). Sombra tem Infravisão, Ver o Invisível e Visão de Raios-X para localizar inimigos que estejam Perto da Morte.

Hackear (2 pt). Com um ataque e 1 PM, Sombra impede que um inimigo em seu campo de visão use quaisquer vantagens ou habilidades que gastam PM, além de interromper aquelas já em funcionamento, durante 2 turnos. Esta habilidade também cancela ULTs, derruba barreiras (como aquelas de Reinhardt e Winston), inutiliza kits médicos (apenas aliados podem usá-los), temporariamente desliga aparelhos (como a torre de Torbjörn), e reverte personagens transformados (por exemplo, fazendo Bastion voltar para a Configuração de Reconhecimento). No entanto, Hackear é interrompida se Sombra sofrer dano.

Camuflagem Termo-Óptica (2 pt). Sombra se torna invisível, e mais rápida, por um curto período de tempo. Esta habilidade funciona exatamente como Invisibilidade, exceto que consome 1 PM e dura 2 turnos (a duração não pode ser estendida), e Sombra também adquire Aceleração enquanto está invisível.

Translocador (2 pt). Com um movimento e 1 PM, Sombra arremessa um pequeno aparelho sinalizador, sendo capaz de teleportar-se até sua posição (ela pode alcançar qualquer lugar à vista, como Teleporte).

EPM (ULT). Com um movimento, Sombra emite uma poderosa descarga de energia eletromagnética de amplo alcance, que afeta todos os inimigos e aparelhos a até 10m com sua habilidade Hackear.

SYMMETRA 20N

Nome real: Satya Vaswani

Idade: 28

Ocupação: arquitécnica

Afiliação: Corporação Vishkar

Papel: Baluarte, Dominante

Base de operações: Utopaea, Índia

O fim da Crise Ômnica trouxe oportunidades de crescimento para empresas em todo o mundo, como a Corporação Vishkar. Seu projeto mais ambicioso, a cidade de Utopaea, incluía uma revolucionária tecnologia de luz sólida para construir estruturas e habitações.

Entre as poucas pessoas nascidas capazes de lidar com essa nova super-ciência, estava a jovem indiana Satya Vaswani — tomada de sua família para nunca mais voltar. Triste e sozinha, acabou dedicando-se profundamente aos estudos, logo tornando-se a mais talentosa arquitécnica do mundo. Combinava a manipulação de luz sólida com movimentos de dança tradicional de sua terra natal. Suas habilidades eram tamanhas que a Vishkar decidiu usá-la de outras maneiras: sob o codinome Symmetra, a jovem seria enviada em missões especiais pelo mundo, protegendo os interesses corporativos e aumentando ainda mais sua influência global.

Mesmo agindo sob ordens de uma corporação sem escrúpulos, Symmetra sonha construir uma sociedade perfeita, livre de caos e conflito.

Táticas. Symmetra tem habilidades variadas que exigem inteligência e estratégia. Se puder chegar rápido ao campo de batalha, tentará instalar Torres de Vigilância em pontos onde acredita que o inimigo vai passar — mantendo-se próxima para reforçar o ataque das Torres com seu próprio Projetor de Fótons.

F0, H3, A4, R1, PdF2; Ciências (2 pt), Genialidade (1 pt), Patrono (Vishkar, 1 pt), Ataque Especial (1 pt), Disparo Perseguidor (1 pt), Escudo de Fótons (1 pt), Torre de Sentinela (1 pt), Teletransportador (ULT, 2pt)

Projetor de Fótons (Ataque Especial, PdF+2, 2PM). A arma de Symmetra emite um raio que causa dano contínuo, mas também pode ser ajustada para disparar poderosas esferas de energia.

Disparo Perseguidor (1 pt). Um personagem com esta vantagem faz disparos que perseguem o alvo. Seus ataques com PdF não permitem esquivas (incluindo Deflexão e Reflexão).

Torre de Sentinela (1 pt). Com um movimento e 1 PM, Symmetra pode instalar em qualquer superfície ou objeto (mas não criaturas) até 3 pequenos aparelhos que atacam automaticamente qualquer inimigo em seu alcance (até 3m). Cada torre dispara um raio contínuo que causa 2 pontos de dano por turno, não exige testes para acertar e não permite esquivas. Symmetra pode manter até 6 torres ativas ao mesmo tempo. Uma torre é destruída se recebe qualquer dano, e Symmetra sempre sabe quando uma de suas torres é destruída.

Escudo de Fótons (1 pt). Com um movimento e 1 PM, Symmetra projeta um escudo de luz sólida, que flutua na direção do alvo — sendo destruído quando toca qualquer obstáculo. O escudo oferece Invulnerabilidade contra ataques de um único oponente (e também inimigos adjacentes a esse oponente) durante 1 turno.

Gerador de Barreira/Teletransportador (ULT). Diferente de outros heróis, ao usar sua Habilidade Suprema, Symmetra pode optar por duas configurações:

Gerador de Barreira. Symmetra instala um aparelho que transmite barreiras protetoras para todos os aliados (recebem Armadura+1) a até 50m, mesmo através de paredes e outros obstáculos.

Teletransportador. Symmetra instala duas plataformas teletransporte em pontos estratégicos, permitindo passagem instantânea entre eles. O dispositivo transporta até seis aliados antes de ficar inutilizado. Em termos de jogo, Symmetra e seus aliados podem usar a magia Teleportação 6 vezes — exceto que cada uso transporta apenas uma pessoa, e o lugar de destino deve já ter sido visitado por Symmetra. (Se você usa a regra opcional "Imortais", usar o Teletransportador reduz para 1 turno o tempo necessário para voltar à batalha.)

O verdadeiro inimigo da humanidade é a desordem.

WINSTON 20N

Nome real: Winston

Idade: 29

Ocupações: cientista, aventureiro

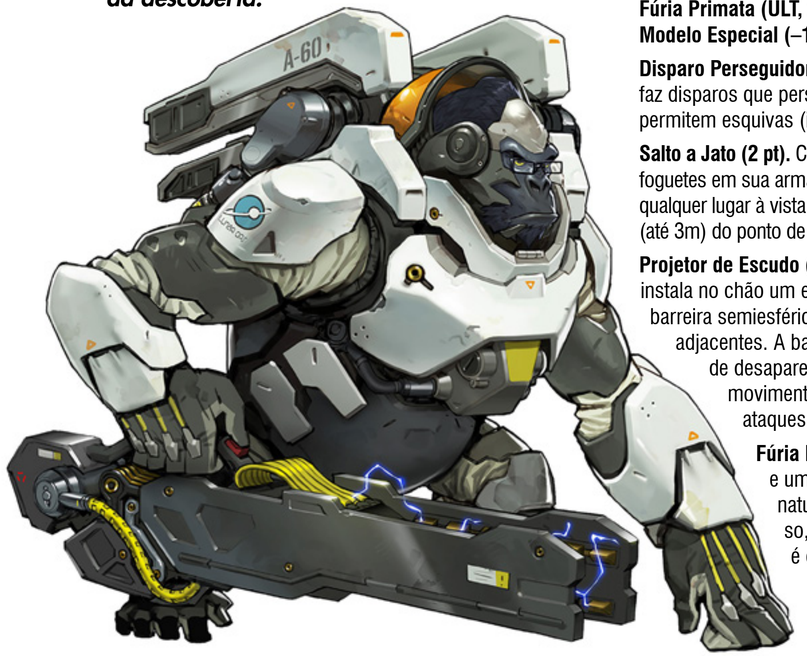
Afiliação: ex-Overwatch

Papel: Tanque

Base de operações: Gibraltar

Para facilitar futuras expedições ao espaço, a humanidade estabeleceu na lua uma grande instalação científica, a Colônia Lunar Horizonte. Longe da Terra, era também lugar ideal para experimentos perigosos — como a criação de gorilas geneticamente aprimorados. Um desses espécimes, ao apresentar desenvolvimento cerebral inesperado, foi colocado aos cuidados do Dr. Harold Winston. O bondoso cientista foi um pai para o pequeno gorila, ensinando-lhe ciências e tudo sobre aquele incrível mundo azul nos céus.

A imaginação é a essência da descoberta.



Mas uma tragédia aconteceu. Os outros gorilas se rebelaram, tomando a colônia e matando todos os cientistas. Incapaz de salvar seu criador, Winston adotou seu nome e fugiu para a Terra em um foguete improvisado. Acabou juntando-se à Overwatch, heróis que representavam o melhor da humanidade, as virtudes que aprendeu a admirar. Viveu grandes aventuras e fez grandes amigos — especialmente a jovem Tracer, que ajudou a salvar com sua super-ciência.

O fim da Overwatch foi um duro golpe para Winston. Durante anos ele testemunharia um mundo em perigo crescente, um mundo repleto de crime, violência e terror. Vivendo em uma antiga base Overwatch na península de Gibraltar, e assistido pela inteligência artificial Athena, o gorila cientista vem planejando convocar os antigos heróis e reativar a Overwatch.

Táticas. Winston é um tanque de extrema mobilidade, capaz de saltar para alcançar inimigos ou proteger amigos. Seu Canhão Tesla dispara raios muito efetivos, terror dos inimigos que confiam em esquivas. Sua tática padrão é saltar em meio aos inimigos e instalar um Escudo, resistindo aos ataques e criando caos para que seus colegas possam agir.

F4, H1, A2, R4, PdF2; Ciência (2 pt), Disparo Perseguidor (1 pt), Genialidade (1 pt), Salto a Jato (2 pt), Projetor de Escudo (1 pt), Fúria Primata (ULT, 2 pt), Código de Honra dos Heróis (–1 pt), Modelo Especial (–1 pt)

Disparo Perseguidor (1 pt). Um personagem com esta vantagem faz disparos que perseguem o alvo. Seus ataques com PdF não permitem esquivas (incluindo Deflexão e Reflexão).

Salto a Jato (2 pt). Com um movimento e 1 PM, Winston aciona foguetes em sua armadura e faz saltos espetaculares (pode alcançar qualquer lugar à vista, como Teleporte). Além disso, inimigos próximos (até 3m) do ponto de impacto ficam atordoados (H–1) por um turno.

Projetor de Escudo (1 pt). Com um movimento e 2 PM, Winston instala no chão um emissor de campo de força que projeta uma barreira semiesférica, protegendo Winston e todos os personagens adjacentes. A barreira absorve 50 pontos de dano por PdF antes de desaparecer. A barreira não se move e não bloqueia movimento de personagens, ataques corpo-a-corpo, ou ataques por PdF de aliados.

Fúria Primata (ULT). Com uma ação muito simples e um rosnado animalesco, Winston reverte à sua natureza bestial, tornando-se maior e mais poderoso, mas quase incontrolável. Durante 2 turnos ele é considerado uma escala acima, e pode usar o Salto a Jato sem gastar PM — mas não pode realizar ataques com PdF ou quaisquer outras manobras, exceto ataques corpo-a-corpo.

ZARYA 20N

Nome real: Aleksandra Zaryanova

Idade: 28

Ocupação: soldado

Afiliação: Forças Defensivas

Papel: Tanque

Base de operações: Krasnoyarsk, Rússia

Trinta anos atrás, os robôs Ômnicos declararam guerra. Aleksandra nasceu em uma remota vila na Sibéria, uma das linhas de frente na Crise Ômnica. As forças russas saíram vitoriosas, mas a região foi devastada pelo conflito. Apenas uma criança na época, Aleksandra cresceu cercada pela miséria e destruição pós-guerra. Decidiu que se tornaria forte, muito forte, para reerguer seu povo.

Praticou halterofilismo sem descansar, até ser aceita no Programa Nacional de Atletas, onde treinou ainda mais. Participou de torneios mundiais representando seu país. Agora uma das mulheres mais fortes do mundo, Zarya estava a caminho de quebrar recordes, de tornar-se campeã mundial — mas, na véspera de um grande torneio, os Ômnicos novamente atacaram em território siberiano. Zarya retirou-se da competição e ingressou nas Forças Defensivas, sacrificando a fama e glória para lutar por sua família e seu país.

Hoje, Zarya atua em qualquer lugar onde inocentes estejam em perigo. Ela odeia todos os Ômnicos, sendo adversária terrível contra eles.

Táticas. Zarya é uma personagem tanque versátil, eficaz em ataque e defesa. Usa suas barreiras com inteligência para proteger-se e a seus aliados, no exato instante para aumentar o dano de suas próprias armas. Também aguarda a hora certa para ativar sua Habilidade Suprema, reunindo os inimigos em local vulnerável para que recebam ataques de seus aliados.

F4, H1, A3, R3, PdF2; Esportes (2 pt), Inimigo (Construtos, 1 pt), Barreira de Partículas (1 pt), Barreira Projetada (1 pt), Surto de Grávitons (ULT, 2 pt)

Disparo Perseguidor (1 pt). Um personagem com esta vantagem faz disparos que perseguem o alvo. Seus ataques com PdF não permitem esquivas (incluindo Deflexão e Reflexão).

Barreira de Partículas (1 pt). Com uma ação muito simples e 2 PM, Zarya projeta uma barreira pessoal que dura 1 turno. Essa barreira absorve qualquer ataque que receba e transfere metade da FA original (arredonde para cima) para seu próximo ataque, que deve ser realizado em até 1 turno.

Barreira Projetada (1 pt). Com uma ação muito simples e 2 PM, Zarya projeta uma barreira sobre um aliado a até 10m, que dura 1 turno. Essa barreira absorve qualquer ataque que receba e transfere metade da FA original (arredonde para cima) para o próximo ataque de Zarya, que deve ser realizado em até 1 turno.

Surto de Grávitons (ULT). Com um movimento, Zarya dispara a até 10m uma bomba de gravidade que funciona como um pequeno buraco negro, atraindo e arrastando inimigos para um único ponto. O Surto atrai todos os inimigos a até 10m do ponto de impacto. Personagens capturados ficam presos no centro do efeito durante 2 turnos, sofrendo 1d pontos de dano (escala normal) por turno. Além disso, são considerados indefesos e contam como um único alvo — Zarya e qualquer aliado podem atingir todos ao mesmo tempo com um único ataque. Personagens presos no Surto ainda podem atacar, mas não se mover.

Juntos somos mais fortes.

ZENYATTA 18N

Nome real: Tekhartha Zenyatta

Idade: 20

Ocupações: guru andarilho, aventureiro

Afiliação: ex-Shambali

Papel: Baluarte

Base de operações: Mosteiro Shambali, Nepal

Em algum lugar nas montanhas do Himalaia, existe um monastério muito incomum, habitado apenas por robôs. Os monges Ômnicos conhecidos como Shambali, após anos meditando sobre a natureza de sua existência, chegaram à conclusão de que não são apenas inteligências artificiais: são seres vivos e possuem alma, como os humanos. Assim, decidiram curar as feridas abertas pela Crise Ômnica, buscando uma coexistência pacífica com a humanidade.

O verdadeiro eu não possui forma.

Entre esses monges estava Zenyatta, para quem o isolamento monástico não fazia sentido. Ele acredita que a harmonia com os humanos seria conquistada apenas envolvendo-se com eles. Assim, mesmo contra a vontade de seus irmãos, decidiu deixar o monastério e viajar pelo mundo, levando paz e sabedoria aos necessitados — mas não hesitando em lutar contra o mal quando necessário.

Táticas. Zenyatta acompanha seus aliados atento a qualquer oportunidade de curá-los, bem como usar Orbe da Discórdia para deixar os inimigos vulneráveis. Felizmente, são tarefas que ele pode realizar em posição recuada, em segurança, evitando os ataques inimigos. Caso seja ferido, tenta se proteger até que sua Regeneração cure o dano.

F0, H3, A4, R1, PdF3; Androide (aparência não-humana, alma humana, –1 pt), Regeneração (2 pt), Tiro Carregável (1 pt), Orbe da Harmonia (1 pt), Orbe da Discórdia (1 pt), Transcendência (ULT, 2 pt)

Regeneração (2 pt). Esta é uma versão mais fraca da vantagem descrita no *Manual Alpha*. Zenyatta recupera 1 PV por turno — mas, se receber dano e chegar a 0 PV, faz Testes de Morte normalmente.

Orbe da Destruição (Tiro Carregável). Zenyatta pode disparar orbes de energia destrutiva separadamente, em ataques normais, ou então acumular força para uma rajada poderosa.

Orbe da Harmonia (1 pt). Com uma ação muito simples, Zenyatta expele um globo de luz brilhante que se mantém pairando sobre um aliado em seu campo de visão. Enquanto o orbe estiver ligado a esse aliado, ele recupera 1d Pontos de Vida por turno. Zenyatta pode mudar o orbe para outro aliado em sua iniciativa. Quando o aliado sai de seu campo de visão, o orbe ainda se mantém com ele por mais 1 turno. Zenyatta pode lançar e manter apenas um Orbe da Harmonia por vez.

Orbe da Discórdia (1 pt). Com uma ação muito simples, Zenyatta expele um globo de luz sinistra que se mantém pairando sobre um inimigo em seu campo de visão. Enquanto o orbe estiver ligado a esse inimigo, todos os ataques contra ele recebem FA+4. Zenyatta pode mudar o orbe para outro inimigo em sua iniciativa. Quando o inimigo sai de seu campo de visão, o orbe ainda se mantém com ele por mais 1 turno. Zenyatta pode lançar e manter apenas um Orbe da Discórdia por vez.

Transcendência (ULT). Ao ativar esta habilidade, Zenyatta eleva sua essência e atinge a iluminação. Ele adquire Aceleração e Invulnerabilidade contra todos os ataques durante 2 turnos. Além disso, Zenyatta e todos os seus aliados a até 3m recuperam todos os seus Pontos de Vida. Neste estado, porém, Zenyatta não pode realizar ações ou atacar.

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

DIFERENTÃO!

Usando contrastes para criar personagens únicos

Desde junho de 2016, faço parte de um projeto muito legal: duas vezes por mês, jogo uma campanha de *Tormenta RPG* com os outros criadores do cenário, na **Guilda do Macaco!** Um dos principais atrativos do jogo é a interação com o público — através de um chat, os espectadores dão dicas, tomam decisões e principalmente opinam sobre o que está acontecendo na história.

Meu personagem na Guilda é Lothar Algherulff, um paladino mal-humorado e estoico. O público muitas vezes reclama de Lothar. Dizem que é muito apegado a leis, certinho demais, sofredor… Sim, para eles, Lothar é um chato insuportável.

E eles têm razão!

Mas por que, podendo escolher qualquer tipo de personagem, eu escolheria logo um paladino rabugento? Por que não alguém galante, engraçado, dinâmico, rebelde?

Existe uma razão para existirem personagens como Lothar, caro leitor — e também personagens de todos os outros tipos. Se todos os personagens fossem iguais, todos eles seriam chatos… Muito mais chatos que o pobre Lothar!

O valor do chato

Quando estamos começando a escrever ou criar, muitas vezes temos a tendência de tornar todos os nossos personagens *cool*. "*Cool*" é mais que "legal": *cool* é o personagem descolado, maneiro, que sempre tem a resposta para tudo e sempre sabe o que fazer. O personagem cool muitas vezes é rebelde ou sinistro. Han Solo é *cool*, o Batman é *cool*, Tony Stark é *cool*, Griffith é *cool*. O raciocínio é simples: se um desses agrada o público, uma dúzia deve agradar bem mais! Na mesa de jogo, muitas vezes temos todo um grupo de personagens *cool*. Mas então há uma surpresa: isso não dá certo. De alguma forma, somar personagens descolados diminui o impacto de cada um deles. Uma multidão de personagens sinistros deixa de ser sinistra e passa a ser cômica. E o grupo 100% *cool* costuma acabar sendo um "grupo de solitários", um conceito pra lá de absurdo.

O que torna esses personagens especiais não é o quão espertos, ameaçadores, engraçados ou impressionantes eles são. O que os torna especiais é, bem, que eles são *especiais*, únicos, diferentes do que existe à sua volta. Han Solo só é frio, espirituoso e cafajeste porque Luke é um caipira ingênuo e Leia é certinha e séria. Tony Stark só é genial, galanteador e piadista porque o Capitão América é antiquado, Thor é pomposo, a Viúva Negra é fria e o Hulk é um idiota. E isso serve para *qualquer* característica que você deseje dar a um personagem: ela só será destacada em contraste com outros personagens diferentes.

Se você quer um elenco de personagens que cative o público, *precisa* torná-los variados. Contraste é uma das ferramentas mais importantes para um escritor ou mestre. Use contraste e todos lembrarão de seus personagens. Torne-os parecidos e eles se confundirão uns com os outros.

Assim, Lothar é certinho, muito apegado a tradições nobres, antiquado, mal-humorado e humilde demais. Porque desta forma ele contribui com a dinâmica do grupo. Meu personagem *sempre* vai ser sacaneado pelo pirata Nargom e *sempre* vai ser menos querido que o bardo Kadeen. É assim que deve ser. Se o paladino do grupo fosse tão malandro quanto o pirata, o que faria cada um deles especial? Se ele fosse tão otimista e criativo quanto o bardo, o que diferenciaria um do outro? Lothar é um chato com um papel a cumprir. E, por ele ser chato assim, também tem seus fãs. Contudo, se todos fossem como Lothar, ninguém aguentaria assistir a esse grupo!

Cada um no seu quadrado

Então seu elenco deve ser composto de tipos diferentes. Você *pode* incluir um típico Tony Stark ou Han Solo, mas ele deve ser único. E, de preferência, não deve ser o líder do grupo ou o maior protagonista, porque personalidades canalhas/espirituosas/frias/sinistras em geral funcionam melhor em doses homeopáticas. Você precisa do carisma de um **Robert Downey Jr.** para mostrar Tony Stark sendo cool durante um filme inteiro sem ser cansativo.

Pensando nos demais personagens, você pode usar um típico grupo de RPG como modelo para suas personalidades, além de apenas seus poderes. Em vez de pensar em "guerreiro, ladino, mago e clérigo" pense em "o líder corajoso, o malandro, o intelectual e o santinho". Esses arquétipos não dependem de classes; você pode fazer um mago líder corajoso, um guerreiro santinho, etc.

Outra técnica boa é analisar grupos de personagens que já dão certo e reduzi-los a suas características de personalidade básicas. De novo, vamos usar os Vingadores como exemplo. Em vez de "Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Hulk e Viúva Negra" vamos pensar

em "o certinho antiquado, o playboy, o pomposo, o selvagem e a fria e calculista". São personalidades muito diferentes entre si, que entram em choque umas com as outras... E que se completam.

Quando você estiver escrevendo ou mestrando, não basta incluir eventos interessantes. Eles valerão de pouca coisa se você não tiver personalidades marcantes para *reagir* a eles. E nada vai ajudá-lo tanto nessas reações quanto personagens diferentes entre si. Coloque personagens opostos juntos, jogue-os numa situação emocionante e veja a mágica acontecer. Isso vale tanto para mestres quanto para escritores.

No caso dos mestres, os jogadores se encarregarão de interpretar uns com os outros. No caso dos escritores, o que acontece é ainda mais fascinante. Tendo as personalidades opostas entre si bem desenvolvidas, você começará a escrever quase como se estivesse "ouvindo" os personagens, quase como se eles tivessem vida própria! Você deixou tudo preparado de antemão, juntou os ingredientes certos — na hora da escrita, será muito mais fácil e divertido.

Em *O Crânio e o Corvo*, procurei reunir *apenas* personagens opostos. No começo do livro, temos Orion Drake, um cavaleiro amargurado; Ingram, um anão malandro e inventivo, e Trebane, um centauro selvagem. Temos Zebediah Nash, um médico e mago galante, junto a Vanessa Drake, uma clériga da guerra séria e determinada. Mais tarde, Zebediah se junta a Ingram. Nesse caso, a personalidade do anão se torna mais realista e menos malandra, justamente para fazer contraste com a fanfarronice do outro. Trebane se junta a uma garota nobre, Zara Lysande.

Orion e Vanessa, os personagens mais parecidos entre si, quase nunca ficam juntos, mesmo sendo um casal! Quando ficam, suas diferenças são ressaltadas. Os leitores responderam muito bem a esses personagens, mas eles só têm oportunidade de aparecer porque estão em contraste uns com os outros.

Opostos se completam

O problema, é claro, surge logo que avaliamos de forma realista a interação de personalidades tão diferentes. Por que diabos um sujeito certinho andaria com um malandro enganador? Por que um paladino está no mesmo grupo de um ladino? Por que o Capitão América e o Homem de Ferro andariam juntos? Não faria mais sentido algo como *Guerra Civil*?

Talvez fizesse. Ainda bem que aqui nós nos preocupamos primeiro com o que funciona para a história, e só depois pensamos em como isso vai fazer sentido.

Uma das regras mais importantes para criar um grupo de protagonistas é determinar que, aconteça o que acontecer, eles *vão* interagir de forma positiva. Sim, isso é obrigatório! Como regra geral (digamos, em pelo menos 90% dos casos) quando um protagonista fizer ou disser algo, outro protagonista *não* deve dizer "não". Ele deve dizer "sim, e também...". Em outras palavras, um protagonista não deve tentar anular a ação de outro, mas responder a ela com sua própria personalidade — na medida do possível, complementando a primeira ação. A razão para isso é simples. Se um protagonista tenta fazer algo e o outro impede, você acaba com um total de zero ações interessantes. Mas, se o primeiro protagonista faz algo e o segundo responde, você tem um total de duas ações interessantes. É matemática.

Você *pode* ter um paladino certinho junto a um pirata malandro, como temos na **Guilda do Macaco.** O segredo é que o pirata não tenta acabar com o duelo honrado do paladino. O paladino não tenta segurar e amordaçar o pirata para que ele não minta ou faça nada ilegal. Tudo isso resultaria em zero ações interessantes. Cada um deles *complementa* as ações do outro. Talvez, em resposta ao duelo, o pirata envenene o inimigo do paladino sem que ele saiba. Talvez, em resposta a um ato ilegal, o paladino tente converter o pirata à sua religião. Sempre duas ações interessantes, não zero.

Tenha isso em mente no começo. Então crie as relações entre seus protagonistas a partir daí. Não importa o quão pouco "realista" isso seja, invente um meio para que eles estejam juntos.

Talvez, como nos Vingadores, os personagens opostos sejam os únicos que podem lidar com um problema — é melhor conviver com um chato do que ver o mundo ser destruído. Talvez, como na Guilda, todos tenham feito uma promessa de ajudar um amigo em comum. Em geral, o público aceita mesmo justificativas tênues para os protagonistas estarem juntos. O importante para a maioria dos leitores ou jogadores é ver a história se desenrolar, não analisar as motivações internas de cada personagem.

Contudo, as personalidades opostas não podem exagerar. Se, em vez de envenenar o inimigo do paladino em segredo, o pirata massacrasse um orfanato cheio de crianças inocentes, seria *impossível* que o paladino complementasse sua ação. Se o paladino queimasse o navio do pirata, ele só poderia tentar impedi-lo. Os jogadores ou o escritor devem pensar nas ações do grupo todo, no impacto que elas têm sobre os outros protagonistas. Os protagonistas devem ser "escadas" um para o outro. No meu caso, faço *questão* de interpretar Lothar como certinho, porque isso dá a oportunidade de meus colegas serem rebeldes. Os roteiristas dos Vingadores fazem questão de mostrar o Capitão América sendo antiquado para que Tony Stark possa fazer piadinhas com ele. Nada disso diminui nenhum dos personagens, apenas aumenta a diversão que a interação entre eles causa!

Mundo bizarro

Os protagonistas não devem ser só diferentes entre si. É importante que eles sejam diferentes de seus criadores — e, em alguns casos, do ambiente onde estão.

Você já deve ter lido muitas vezes que, no RPG, seu personagem não é você mesmo. Os valores, opiniões e manias que você tem na vida real não precisam ser os mesmos do seu herói. Pessoalmente, prefiro que meus personagens sejam bem diferentes de mim em muitos aspectos.

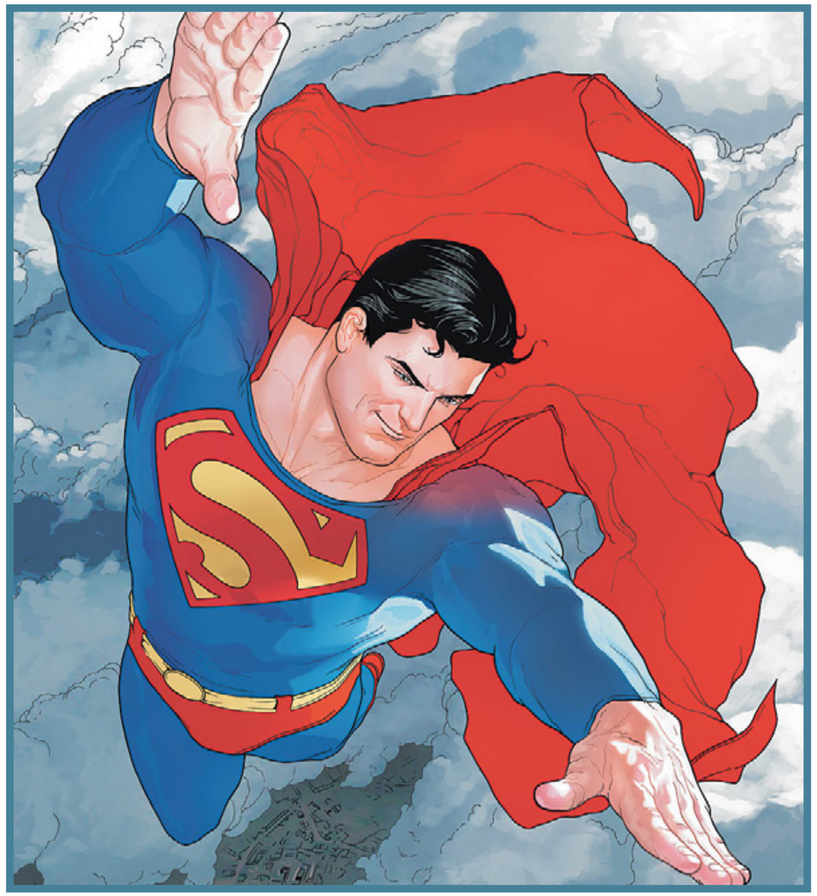
Um personagem muito parecido com seu criador tem grandes chances de virar um "queridinho", um protegido que nunca erra e serve como válvula de escape para seu criador "corrigir injustiças". Por exemplo, se eu criasse um personagem que é um escritor de RPG, teria a tentação de torná-lo um bilionário publicado no mundo todo. Da mesma forma, se como jogador de RPG ou mestre eu criasse um personagem com as minhas exatas convicções morais e políticas, eu poderia ver qualquer desafio a essas convicções como um desafio a mim mesmo.

Lothar Algherulff confia cegamente em autoridades e acredita num sistema de títulos de nobreza muito rígido. Ou seja, a cabeça de meu aventureiro é *muito* diferente da minha. Ao jogar com Lothar, não estou defendendo um ponto de vista, mas interpretando uma personalidade que entendo, mas que não é a minha. Lothar exagera em seu tradicionalismo e é alvo de gozações ou críticas, mas essas gozações e críticas não são para mim. Isso é libertador e me dá a possibilidade de oferecer "munição" a meus colegas e ao público.

Um dos tipos de personagens mais difíceis de criar é aquele que deve ser universalmente adorado como parâmetro moral ou de caráter. O Super-Homem, por exemplo, deve ser simplesmente *bom*. E cada pessoa tem um conceito

um pouco diferente do que vem a ser bondade. Se você estiver livre da necessidade de que o público concorde com seu personagem, seu trabalho será muito mais fácil e divertido. Não crie um alter ego, um "outro eu" para expressar suas opiniões e exorcizar seus demônios. Crie personagens diferentes de você mesmo e veja a personalidade deles se desenvolver de forma independente.

Talvez o maior desafio em termos de contraste é o personagem que destoa do mundo. Isso nem sempre é recomendado, mas pode criar um efeito maravilhoso. De novo usando o exemplo do Capitão América, em seus filmes ele enfrenta espionagem, terrorismo, conspirações governamentais... E se mantém como o escoteiro bonzinho que não entende referências à cultura pop. Isso, por si só, já é uma camada a mais de interesse para o público. Estamos acostumados a ver espiões frios ou agentes durões nesse tipo de ambiente — a pureza do Capitão cria interações interessantes com facilidade. Lembrando de como falamos das duplas de opostos lá em cima, é como se o mundo todo fosse o "oposto" do Capitão!



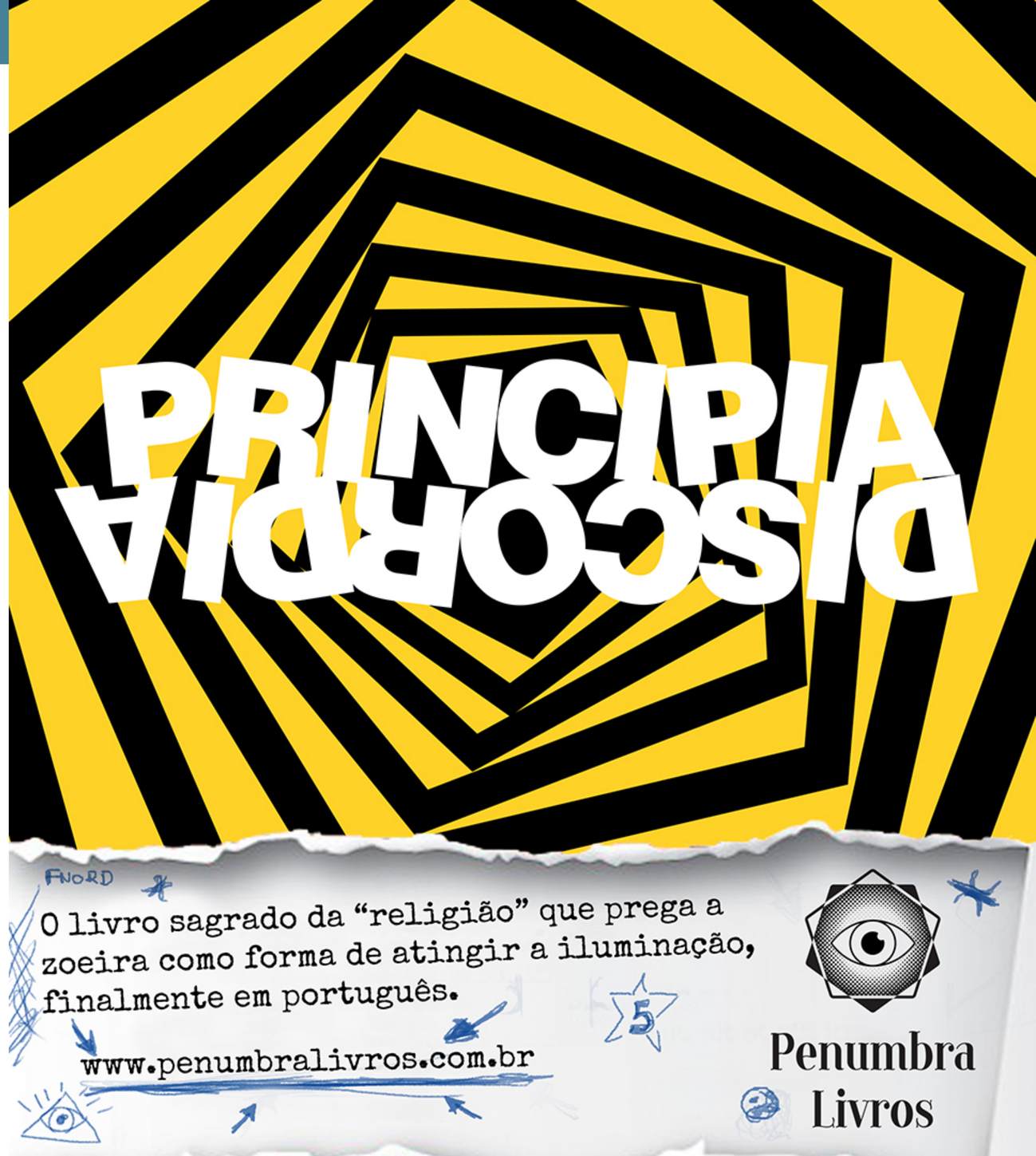
Filmes de comédia fazem isso muitas vezes — nos anos 80, eram comuns as comédias com um protagonista malandro ou espertalhão num ambiente certinho, ou de um cidadão soviético nos Estados Unidos. Da mesma forma, o terror explora esse conceito: o vilão é um elemento destoante, alguém que nos tira de nossa zona de conforto e nos deixa sem saber como reagir. Contudo, é preciso sensibilidade para fazer isso, a não ser que você realmente queira uma comédia. O Capitão só é um bom protagonista porque é *muito* competente — pode não conhecer **Michael Jackson**, mas é capaz de derrubar um jato sozinho! Caso fosse mais atrapalhado, ele poderia acabar como um mero palhaço. Também não é bom fazer uma história longa depender desse contraste entre protagonista e mundo, pois existem grandes chances de o mundo mudar o protagonista, ou vice-versa.

Viva a diferença

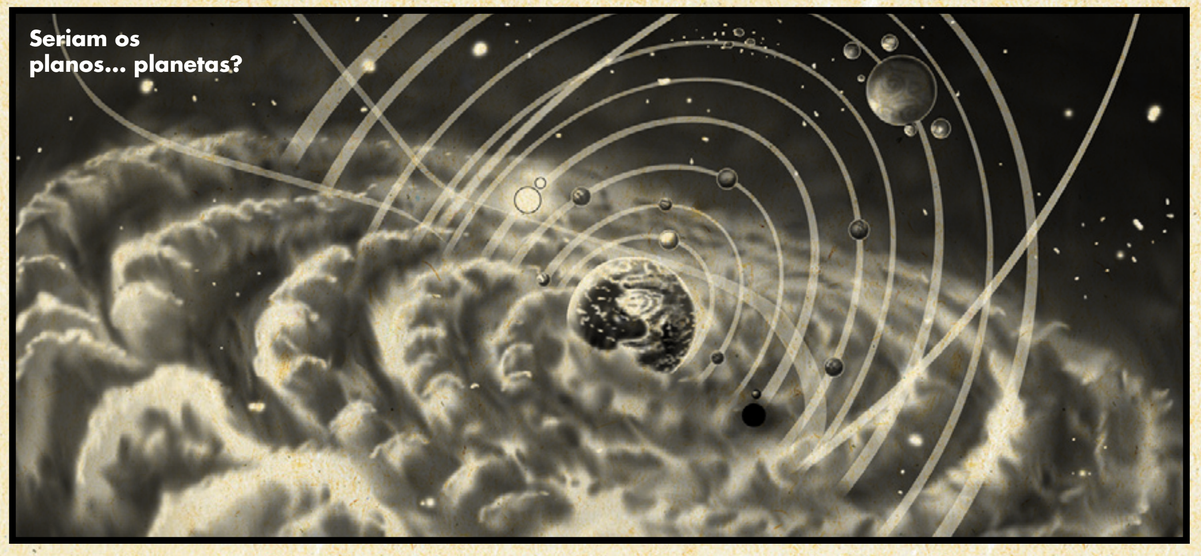
Para criar personagens interessantes, você precisa se desapegar do que acha "mais legal". Para haver um rebelde, deve haver um conformista. Para haver um sinistro, deve haver um bonzinho. Com o tempo, você vai ver que mesmo os arquétipos considerados mais antiquados ou entediantes têm coisas interessantes a oferecer, quando são confrontados com seus opostos.

E talvez, como eu, você até descubra o prazer de jogar com um grande chato de galochas.

LEONEL CALDELA



Gazeta do Reinado



Seriam os planos... planetas?

Vilões não tiram férias, e os goblins também não podem relaxar com os pés para o alto e aproveitar a praia e o sol de Khubar. Não! Em vez disso, estamos todos aqui a postos e dispostos para trazer as principais notícias que movimentaram Arton nos últimos dias!

Sequestro misterioso intriga Academia Arcana

Agentes de elite do Reino foram chamados para investigar o estranho desaparecimento de Nico Pés-de-Cobre, um halfling professor da Academia Arcana. Cogita-se que o crime tenha relação com o sumiço de outros estudiosos ao redor de Arton nos últimos meses. Aparentemente, a única ligação entre eles é que todos estudavam os diferentes mundos e dimensões que compõem a cosmologia artoniana.

Os desaparecimentos têm se intensificado desde a publicação de um polêmico estudo pelo astrólogo Gallius Relpek, que mudou a visão de muitos sobre a estrutura dos astros. Testemunhas afirmam que Nico havia se interessado pelo trabalho, pois corroborava sua própria teoria quanto à possibilidade dos mundos dos deuses não serem planos de existência isolados, mas na verdade corpos celestiais orbitando ao redor de Arton. Colegas e funcionários da Academia afirmam que ele havia desenvolvido uma forte paranoia nos dias anteriores ao sumiço, aparentando estar sempre tenso e acusando a presença de silhuetas misteriosas espreitando em todos os lugares por onde andava. Por mais de uma vez relatou que havia visto um fantasma pelos corredores da Academia, de pele acinzentada e olhos profundos. O reitor e Mestre Máximo da Magia, Talude, afirma ter conhecimento sobre o caso e que está pessoalmente envolvido nas buscas, especialmente no que diz respeito ao suposto fantasma.

Para saber mais sobre as descobertas na cosmologia de Arton, leia **Mundos dos Deuses.**

A volta de Avnon Rustin?

As histórias da dupla de inseparáveis amigos que fundaram Fortuna, Quordot Ironi e Avnon Rustin são amplamente conhecidas no Reino da Boa Sorte, sendo contadas e recontadas em praticamente todas as tavernas de lá, seja por artistas bardos competentes, seja por aquele camarada que bebeu um pouco além da conta.

Também é de conhecimento de todos que, após a morte de Quordot, Avnon partiu da capital Nimbarann e nunca mais foi visto. Pelo menos, não até essa semana.

Um viajante de rosto queimado de sol e barba por fazer adentrou os portões do Túmulo de Quordot, onde o corpo do fundador repousa praticamente intocado pelo tempo e se anunciou aos inúmeros visitantes como sendo o próprio Avnon, que havia retornado após saber que Fortuna foi dominada pelo Império de Tauron. Como o mesmo desapareceu há quase 400 anos, não há ninguém vivo capaz de contestar suas palavras.

Muitos dos entrevistados dizem que o viajante regressou através do Poço de Nimb, marco zero do reino de Fortuna e que seria uma ligação direta de Arton com Al-Gazara, o mundo do Deus da Sorte. Autoridades locais foram informadas, mas não pretendem se envolver por enquanto. O suposto Avnon não causou nenhum tipo de problema e pode se tratar apenas de algum maluco qualquer.

Porém, cada vez mais surgem pessoas dispostas não só a acreditar nas palavras do viajante — mas também a ouvir seus conselhos.

Morte em Namalkah

Três pessoas foram mortas durante um evento ilegal no reino dos cavalos. No local, dezenas de apostadores participavam de uma competição conhecida como Pegada do Touro, onde um cavaleiro montado deve alcançar, derrubar e imobilizar um boi antes que o mesmo escape de uma área pré-determinada. Porém, em vez de animais, esses ginetes estavam perseguindo minotauros.

Seis deles eram mantidos em situação deplorável, presos por correntes em uma pequena jaula sobre uma carroça. Todos pertenciam a uma mesma família e haviam sido capturados na fronteira de Tapista há alguns meses.

Debilitados pelos maus tratos, os minotauros afirmaram que as Pegadas eram comuns por toda Namalkah. Também disseram que havia um organizador por detrás de todas elas, um sujeito misterioso chamado Rolland Jack.

Após a chegada da milícia, boa parte dos presentes se dispersou, fugindo para os descampados e fazendas próximas. Alguns, porém, responderam à chegada dos soldados reais com disparos de armas de fogo, proibidas pelas leis do Reinado. Um miliciano e dois ginetes foram mortos. Outros nove presentes acabaram presos e conduzidos para a capital, Palthar.

Os minotauros foram libertados e escoltados de volta para seu reino de origem como prova de boa vontade do governo de Namalkah. Mesmo assim, o Império de Tauron exigiu um maior comprometimento no combate a esse tipo de crueldade por parte do Reino dos Cavalos, para que não seja necessária uma intervenção direta das legiões táuricas.

Baronesa contrata para construção de masmorra

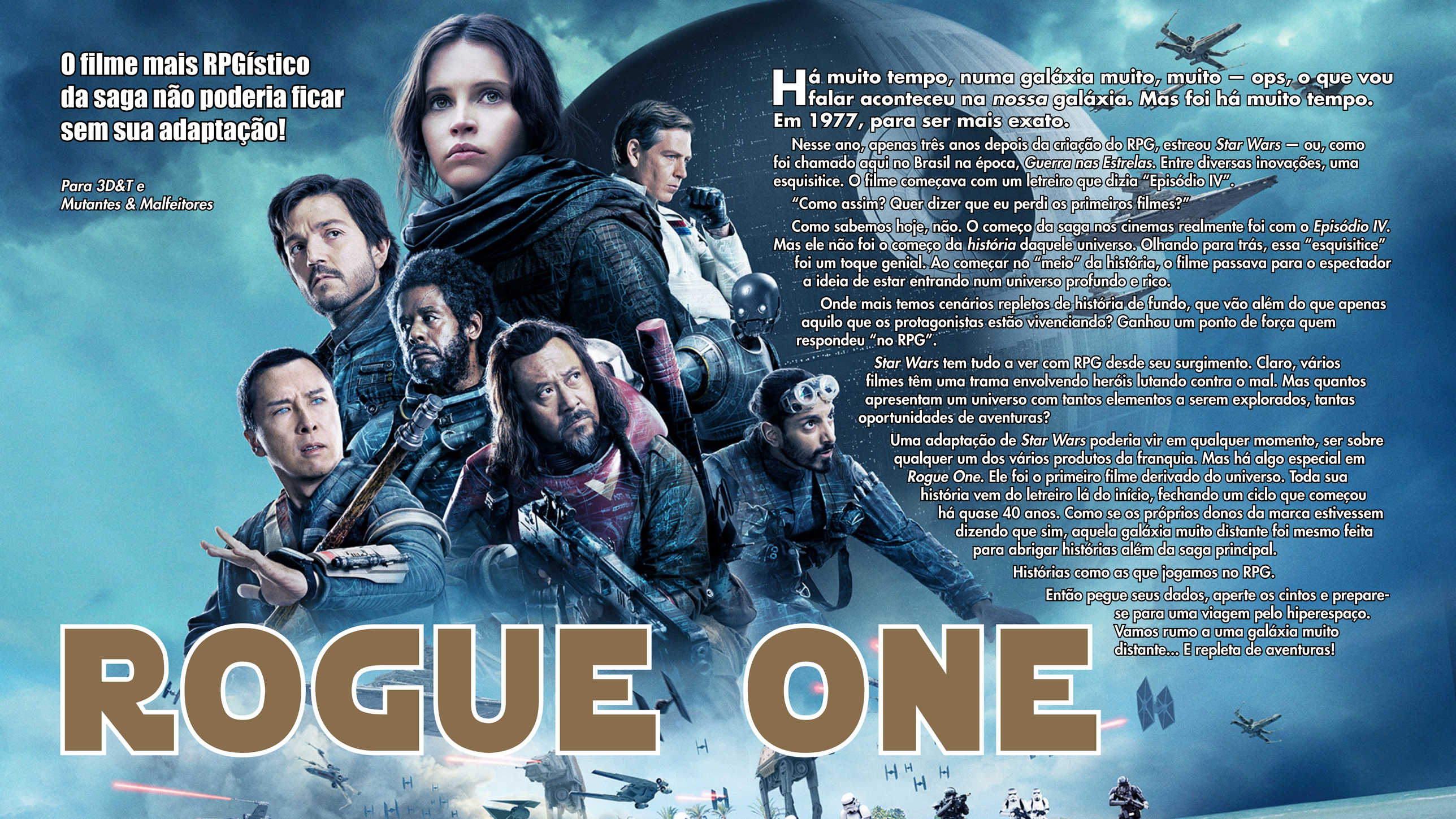
Todo aventureiro, cedo ou tarde, acaba explorando uma masmorra, sendo essas o palco de várias histórias nas mais variadas localidades de Arton. E um anúncio um tanto quanto inusitado está circulando no reino de Petrynia sobre a construção de uma delas.

A baronesa Sarah Darkwood pretende dar início à construção de uma masmorra. Para isso, está contratando os mais variados tipos de serviço, seja ele feito por aventureiros para captura de criaturas para habitar seus corredores, engenheiros e mestres armadilheiros para elaboração da construção e de seus desafios, e até mesmo pedreiros e plebeus para serviços gerais.

Em contato com os repórteres da Gazeta, a baronesa contou que acredita haver um "mercado inexplorado" e que a construção de novas masmorras será uma contribuição importante para o desenvolvimento de futuras gerações de aventureiros, pois as ruínas disponíveis estão ultrapassadas tecnologicamente.

"No futuro haverão canções sobre as maravilhas que construí e serão tão ou mais importantes que as histórias dos seus desbravadores" — disse.

GOBLINS DE VALKARIA



ROGUE ONE

O filme mais RPGístico da saga não poderia ficar sem sua adaptação!

Para 3D&T e
Mutantes & Malfeitores

Há muito tempo, numa galáxia muito, muito — ops, o que vou falar aconteceu na *nossa* galáxia. Mas foi há muito tempo. Em 1977, para ser mais exato.

Nesse ano, apenas três anos depois da criação do RPG, estreou *Star Wars* — ou, como foi chamado aqui no Brasil na época, *Guerra nas Estrelas*. Entre diversas inovações, uma esquisitice. O filme começava com um letreiro que dizia "Episódio IV".

"Como assim? Quer dizer que eu perdi os primeiros filmes?"

Como sabemos hoje, não. O começo da saga nos cinemas realmente foi com o *Episódio IV*. Mas ele não foi o começo da *história* daquele universo. Olhando para trás, essa "esquisitice" foi um toque genial. Ao começar no "meio" da história, o filme passava para o espectador a ideia de estar entrando num universo profundo e rico.

Onde mais temos cenários repletos de história de fundo, que vão além do que apenas aquilo que os protagonistas estão vivenciando? Ganhou um ponto de força quem respondeu "no RPG".

Star Wars tem tudo a ver com RPG desde seu surgimento. Claro, vários filmes têm uma trama envolvendo heróis lutando contra o mal. Mas quantos apresentam um universo com tantos elementos a serem explorados, tantas oportunidades de aventuras?

Uma adaptação de *Star Wars* poderia vir em qualquer momento, ser sobre qualquer um dos vários produtos da franquia. Mas há algo especial em *Rogue One*. Ele foi o primeiro filme derivado do universo. Toda sua história vem do letreiro lá do início, fechando um ciclo que começou há quase 40 anos. Como se os próprios donos da marca estivessem dizendo que sim, aquela galáxia muito distante foi mesmo feita para abrigar histórias além da saga principal.

Histórias como as que jogamos no RPG.

Então pegue seus dados, aperte os cintos e prepare-se para uma viagem pelo hiperespaço. Vamos rumo a uma galáxia muito distante... E repleta de aventuras!

Quando a Disney adquiriu a Lucasfilm em 2012, anunciou que iria produzir uma série de filmes derivados de *Star Wars*. Estes filmes se passariam no mesmo universo, mas contariam histórias fechadas, separadas da saga principal da família Skywalker.

Rogue One é o primeiro destes filmes. É um *prequel* do *Episódio IV: Uma Nova Esperança*. Mas é muito melhor que os outros *prequels* de *Star Wars*! A trama de *Rogue One* envolve a primeira batalha da Aliança Rebelde contra o Império Galáctico, quando os rebeldes conseguiram roubar os planos da arma suprema do Império, a Estrela da Morte.

Nesta adaptação em duas partes, trazemos regras para criar personagens de *Star Wars* em *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores* (nesta edição) e as fichas dos protagonistas e coadjuvantes de *Rogue One* (na edição seguinte). As fichas também servem como inspiração para os jogadores e o mestre criarem seus próprios heróis e vilões.

Antes das regras, no entanto, vamos falar um pouco sobre o cenário.

UMA GALÁXIA MUITO DISTANTE

As histórias de *Star Wars* se passam na Galáxia, ou Galáxia Conhecida, como também é chamada. Com mais de 100 mil anos luz de diâmetro, ela é lar de bilhões de estrelas e planetas, e milhões de espécies sencientes.

A Galáxia é dividida em oito regiões. Do centro para as extremidades, elas são: o Centro Profundo, os Mundos do Centro, as Colônias, a Orla Interior, a Região de Expansão, o Orla Média, a Orla Exterior e as Regiões Desconhecidas.

O **Centro Profundo** é uma região pequena e extremamente iluminada. Ao contrário do que possa parecer, não é habitado. Por ter uma quantidade enorme de estrelas próximas entre si, é uma região perigosa de navegar, o que faz com que seja evitada por exploradores.

Os **Mundos do Centro** são o verdadeiro "centro" da Galáxia. É nessa região que ficam os planetas mais ricos, avançados e populosos — incluindo Coruscant, capital do Império. Lar de mais de um trilhão de habitantes, entre humanos e incontáveis raças alienígenas, **Coruscant** é inteiramente coberto por uma única megalópole, e é um centro de política, artes e economia. Outro planeta importante nessa região é **Alderaan**, um mundo belo e pacífico, cujas cidades foram construídas para se mesclar com a natureza. Os líderes de Alderaan, por não aceitarem o governo ditatorial do Império, secretamente formaram a Aliança para Restaurar a República — mais tarde conhecida como **Aliança Rebelde**. Habitantes dos Mundos do Centro são cultos e civilizados, mas às vezes são vistos como esnobes pelo resto da Galáxia.

A região das **Colônias**, como o nome indica, contém os primeiros planetas colonizados pelos Mundos dos Centros. Hoje, a maior parte dos planetas desta região é densamente populosa, industrializada e de cultura tão marcante e característica quanto as dos Mundos do Centro. Além disso, os mundos das Colônias estão no caminho de diversas rotas comerciais, e alguns são muito ricos por isso.

A **Orla Interior** era a fronteira da Galáxia em tempos antigos. Quando foi colonizada, esta área era chamada simplesmente de "Orla". A necessidade de mais recursos, no entanto, forçou as espécies sencientes a se expandirem além dela, para a **Região de Expansão**. Esta, por sua vez, abrange planetas ricos em matérias-primas e recursos naturais, e é controlada principalmente por grandes corporações (e depois pelo Império).

Ao longo das eras, o processo de expansão levou à exploração e colonização da **Orla Média** e da Orla Exterior. Na época de *Rogue One*, a **Orla Exterior** é a nova fronteira da Galáxia — uma região vasta, mas pouco habitada, com planetas rústicos e primitivos. É a única região não completamente dominada pelo Império, e por isso serve de esconderijo para muitos criminosos. Aqui ficam mundos como Tatooine, Hoth, Bespin e Dagobah.

Por fim, as **Regiões Desconhecidas** ficam além da Orla Exterior. Praticamente não exploradas, são um mistério para viajantes especiais, e fonte de lendas espaciais. Um bom lugar para o mestre colocar quaisquer invenções malucas que tenha!

***Star destroyer*, ou destróier estelar: um quilômetro de Poder de Fogo**

HÁ MUITO, MUITO TEMPO...

***Rogue One* se passa em uma época sombria para a Galáxia. O Império Galáctico está no auge do seu poder, e mantém praticamente todos os sistemas sob seu jugo. Destróieres estelares dominam as rotas espaciais, enquanto pelotões de stormtroopers marcham pelos planetas.**

As pessoas vivem oprimidas pela máquina de guerra imperial. A República Galáctica é apenas uma memória distante, e liberdades individuais são cada dia mais escassas. A Ordem Jedi, os antigos defensores da Galáxia, está extinta e quase esquecida. Sem os jedi, não há mais ninguém para defender os mais fracos e lutar contra o Império. O desespero toma conta da Galáxia.

O Senado ainda existe. Apesar de sua função ser quase figurativa, os senadores ainda possuem um pouco de poder real. Afinal, cada político representa um planeta ou espécie e, se o Imperador destratá-los, pode se ver obrigado a enfrentar grandes revoltas.

A **Aliança Rebelde** é justamente isso — uma união de povos descontentes com a tirania do Império. Na época de *Rogue One*, eles são poucos e ainda fracos para enfrentar a armada imperial em uma batalha aberta. Suas ações para minar a opressão do Imperador se baseiam em espionagem, sabotagem e propaganda, tentando convencer novos planetas a se erguerem contra a tirania e se unirem a causa.

O objetivo do Império nesta época é tornar seu domínio absoluto, de modo que nem mesmo o Senado represente uma ameaça. Seu plano para isso é desenvolver uma arma suprema, capaz de causar tanto terror que esmagaria até mesmo a esperança de uma revolta. O objetivo da Aliança Rebelde, obviamente, é impedir isso — além de arregimentar novos aliados.

A arma suprema do Império está quase pronta. Seu nome é **Estrela da Morte**, e ela tem o poder de destruir um planeta inteiro. Se os rebeldes não forem rápidos, qualquer esperança de liberdade para os povos da Galáxia será extinguida.

É uma época sombria... Mas boa para aventuras!

PERSONAGENS

A luta contra o Império é a luta de todos que almejam a liberdade para a Galáxia. De bandidos da Orla Exterior a diplomatas dos Mundos do Centro, todos podem juntar a coragem para se erguer contra a tirania.

A seguir apresentamos regras para criar personagens de *Star Wars* em *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores*. Algumas dessas regras foram apresentadas originalmente na edição 27 da revista *DragonSlayer*.

3D&T

As regras genéricas de *3D&T* servem bem para uma campanha de *Star Wars*. Para um clima mais realista, como o de *Rogue One*, o mestre pode mudar a escala das características: 1 ponto seria a média humana, 0 seria abaixo da média e 5 seria o ápice da capacidade humana. Pontuações acima de 5 seriam reservadas para droides e espécies com capacidades acima daquelas de humanos comuns, ou para indivíduos extraordinários.

A tabela abaixo resume essa nova escala. Note que a matemática do jogo não muda: as características ainda custam o mesmo! Apenas o que elas representam muda.

Para compensar, personagens de *Star Wars* devem ser criados com mais pontos: 10 pontos para um herói iniciante, com até –3 pontos em desvantagens.

VANTAGENS

Vantagens ligadas à magia não podem ser escolhidas normalmente (mas veja **A Força**, a seguir). A maior parte das outras vantagens pode ser escolhida normalmente, talvez mudando sua interpretação. Por exemplo, Invisibilidade pode representar um espião extremamente furtivo, em vez de literalmente uma pessoa invisível. Quando uma vantagem não puder ser explicada por treinamento, pode ser explicada por tecnologia (ou, no caso de alienígenas, pelas capacidades inatas da espécie).

	FORÇA	HABILIDADE	RESISTÊNCIA	ARMADURA	PODER DE FOGO
0	Criança ou ancião.	Desastrado ou sem educação.	Saúde frágil. 1 PV, 1 PM.	Sem equipamento.	Sem equipamento.
1	Média humana.	Média humana.	Média humana. 5 PV, 5 PM.	Jaqueta e capacete.	Pistola blaster.
2	Atlético ou treinado.	Talentoso ou com boa educação.	Saúde excepcional. 10 PVs, 10 PMs.	Armadura de batalha.	Fuzil blaster.
3	Soldado ou lutador fortão.	Extremamente capaz ou experiente.	Mercenário ou guarda-costas durão. 15 PVs, 15 PMs.	Armadura de batalha pesada.	Canhão blaster.
4	Montanha de músculos — ou um monge mestre.	Agente de elite.	Tem um pouco de pele nas suas cicatrizes. 20 PVs, 20 PMs.	Armadura de batalha energizada.	Lança-foguetes.
5	Você sai no braço com jedis... SEM usar sabre de luz.	Quando você inventa uma nova arma, é a Estrela da Morte.	Você mata tiros de blaster no peito. 25 PVs, 25 PMs.	As pessoas confundem sua armadura com um AT-AT.	Você faz malabarismo com detonadores termais.

KITS DE PERSONAGEM

Quando você constrói um personagem, pode escolher um kit gratuitamente (desde que atenda suas exigências). Cada kit traz uma lista de poderes. Você ganha um dos poderes gratuitamente, e pode comprar os outros ao custo de 1 ponto cada. Os poderes oferecidos pelos kits são cumulativos com vantagens, mas não consigo próprios (a não ser que o texto do kit diga o contrário). Em outras palavras, você não pode comprar várias vezes o mesmo poder para acumular seu benefício.

Você pode comprar outros kits, além daquele que recebe gratuitamente, desde que atenda as exigências de todos. Além disso, cada kit além do primeiro custa uma quantidade de pontos igual ao número de kits que você já tem. Ou seja, o primeiro kit do seu personagem (provavelmente aquilo para o que ele se preparou durante toda sua juventude) é gratuito; o segundo kit custa 1 ponto; o terceiro custa 2 e assim por diante. Quanto mais poderes diferentes você quiser ter, mais caro será — afinal, é difícil ser bom em *tudo!* Os kits adquiridos além do primeiro seguem a mesma regra — fornecem um poder gratuito e a possibilidade de compra dos demais por um ponto cada.

AGENTE REBELDE

Exigências: H2 e Investigação.

Embora o domínio do Império na Galáxia seja quase absoluto, existem aqueles que se opõem a ele. Além da própria Aliança Rebelde, diversos grupos menores e menos organizados lutam pela liberdade ao redor da Galáxia (a tripulação da *Fantasma*, da série animada *Star Wars Rebels*, é um desses).

Nem a Aliança nem esses grupos têm condições de enfrentar o Império em campo aberto. Em vez disso, usam táticas de guerrilha, atacando entrepostos imperiais em mundos afastados, roubando carregamentos e sabotando bases ou estações orbitais.

Os homens e mulheres que cumprem estas missões são os agentes rebeldes. Agentes rebeldes vêm de todos os lugares. Alguns são soldados, pilotos ou criminosos que decidiram usar suas habilidades para uma causa maior. Outros são ex-oficiais do Império arrependidos. Por fim, muitos são pessoas comuns — fazendeiros de mundos distantes, mineradores de asteroides, mercadores interestelares — cuja vida foi destruída pelo Império, e se viram forçados a entrar na luta.

Cassian Andor, espião da Aliança Rebelde: não dê as costas para ele!

Falsificação de documentos imperiais, roubo, agressão, resistência a prisão — no que se refere à lei, Jyn é quase um sith!

Seja qual for sua origem, todos os agentes rebeldes têm algumas coisas em comum. São valentes, engenhosos e furtivos, características obrigatórias para quem enfrenta um inimigo mais poderoso. E, claro, lutam pela esperança de ver uma Galáxia livre — mesmo que, para isso, precisem fazer ações das quais não se orgulham.

Ás na Manga: você aprendeu a se virar mesmo quando tudo está contra você. Você pode usar Pontos de Magia (em vez de Pontos de Experiência) para comprar uma vantagem temporariamente. Você pode usar este poder uma vez por dia.

Ataque Furtivo: se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 Pontos de Magia para ignorar sua Armadura durante o ataque.

Campeão dos Oprimidos: você treinou para lutar contra os poderosos. Sempre que começar um combate em desvantagem numérica ou contra um oponente com pontuação maior que a sua, você recebe um bônus de +1 em FA e FD até o final da luta.

Despistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PH para ser bem-sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e lutar outro dia é melhor que lutar até a morte).

Dupla Identidade Aprimorada: testes para ocultar sua identidade são sempre considerados Fáceis. Testes de outros personagens para descobrir a verdade sobre você são sempre Difíceis.

Plano de Ação: você pode gastar um movimento e 2 PHs para analisar a situação e elaborar um plano. Graças ao plano, até o fim da cena você recebe um bônus de +1 em H.

CRIMINOSO

Exigências: H2 e Crime.

Contrabandista, pirata espacial, jogador. Todos estes são exemplos de criminosos, personagens que vivem à margem da lei, desafiando o Império, a sorte e até mesmo os desígnios da Força! Para um criminoso, o mais importante é o próprio couro; ele pensa primeiro em si, depois em si e só então nas outras pessoas. O criminoso normalmente não segue nem acredita em qualquer causa, preferindo viver um dia de cada vez — de preferência ganhando alguns créditos de maneira fácil enquanto faz isso.

Ataque Furtivo: se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 Pontos de Magia para ignorar sua Armadura durante o ataque.

Bala nas Costas: você nunca concordou com essa história de "lutar limpo". O primeiro ataque que você faz em um combate é sempre um acerto crítico automático.

Blefar: você é um mestre em fazer o falso parecer verdadeiro, o implausível parecer plausível e a mentira parecer verdade. Você recebe um bônus de +2 em Habilidade para testes da perícia Manipulação.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um de seus aliados, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Segunda Chance: se não gostar do resultado de sua rolagem de dados, você pode pagar 2 PMs para rolar de novo. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

Talento Ladino: você pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste de perícia Crime uma quantidade de vezes por dia igual a sua H+1.

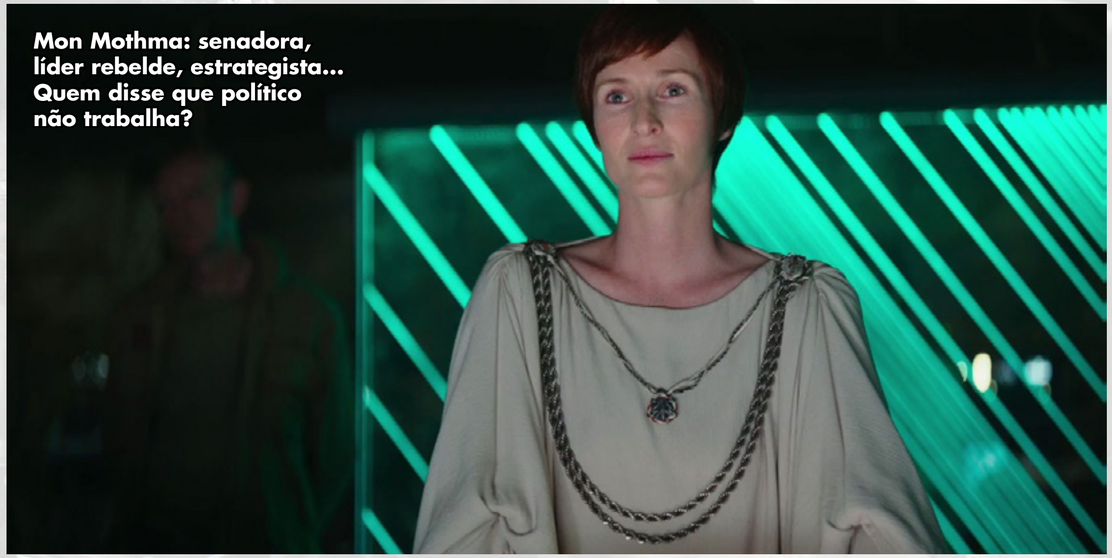
DIPLOMATA

Exigências: H2 e Manipulação.

Em mundos civilizados, as palavras podem ser tão poderosas quanto um blaster. Políticos, executivos de corporações interestelares e outros manipuladores e negociadores são jogadores importantes no tabuleiro de poder da Galáxia, seja para o lado do Império, seja para o lado rebelde. O próprio Senado ainda existe, e os senadores, embora exercendo papel quase decorativo na burocracia imperial, ainda possuem considerável poder "por trás dos panos", graças a sua riqueza e redes de contatos. Todas essas pessoas que usam as palavras para cumprir seus propósitos, mais do que a força das armas ou a esperteza das ruas, pertencem a este kit.

Encantar: você é perito em agradar aqueles que encontra. Você pode lançar a magia Paz de Marah, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Tradição Jedi. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

A Galáxia Sou Eu: você é um símbolo da Galáxia, e quando você diz isso as pessoas hesitam em lhe atacar. Você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para receber A+2 até o fim do combate.



Mon Mothma: senadora, líder rebelde, estrategista... Quem disse que político não trabalha?

Inspirar Aliados: você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Resistência.

Língua Ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até a mais teimosa das criaturas. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Manipulação.

Memória da Galáxia: você teve uma longa e extensa educação, e adquiriu diversos conhecimentos. Graças a isso, uma vez por dia você pode obter um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha.

Não se Meta Comigo: sua alta posição na sociedade pode intimidar as pessoas. Você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Tradição Sith. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

MONGE DA FORÇA

Exigências: F2, R2, Ataque Múltiplo e Sensitivo da Força (veja a caixa).

A Força permeia toda a Galáxia e todos os seres vivos. Embora os jedi e os sith sejam os que mais entendam seus caminhos, não são os únicos. Pelos mundos, outras tradições de usuários da Força existem. Entre essas está a dos monges da Força, artistas marciais que usam disciplina e autocontrole para sintonizar seu espírito com toda a Galáxia, e com isso realizar façanhas impressionantes.

Muitos monges da Força são guardiões de templos sagrados do Lado da Luz, mas é possível que existam monges do Lado Sombrio — ou, ainda, monges desgarrados, que mantém seu treinamento e poderes, mas sem devoção a um lado específico da Força.

Ataque Acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste da perícia Esportes. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Ataque Múltiplo Aprimorado: você gasta apenas 1 PM para usar Ataque Múltiplo, independente da quantidade de ataques que fizer. Você ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

A Força Está Comigo: você pode gastar 2 Pontos de Força para ignorar completamente uma ação ofensiva realizada contra você. Se for um ataque, você não sofre dano. Se for outra coisa, como um poder da Força, você a ignora. Você pode usar este poder uma vez por cena.

Movimento Impressionante: você pode gastar 1 Ponto de Força para fazer um movimento impressionante — caminhar pelas paredes, saltar dez metros de altura, etc. Em termos de jogo, você pode alcançar um obstáculo normalmente inalcançável. Mesmo inimigos no caminho não conseguem impedir seu avanço. O mestre pode limitar usos exagerados deste poder (como entrar num cofre hermeticamente selado).

Percepção de Auras: você pode gastar 1 Ponto de Força para sentir a aura das pessoas a seu redor (até 30m). Você sente se cada pessoa está alinhada com o Lado da Luz (calma, harmoniosa, com boas intenções) ou com o Lado Sombrio (furiosa, conflitante, com más intenções) no momento. Você também percebe se há algum sensitivo da Força no ambiente. De acordo com o mestre, isso pode fornecer um bônus para testes sociais.

Um com a Força: você pode gastar 2 Pontos de Força para rolar um dado a mais em um ataque. Assim, sua Força de Ataque se torna Força (ou PdF) + H + 2d, em vez de +1d.

SOLDADO

Exigências: R2 e PdF2.

É uma época de guerra na Galáxia, e a profissão de soldado nunca foi tão requisitada. Na época da República, os jedi eram os guardiões da paz, mas hoje cabe a homens mais simples defender o que resta de esperança entre os povos da Galáxia. Além de soldados de um exército formal, este kit inclui guarda-costas, mercenários, piratas, caçadores de recompensas e outros tipos que vivem pela força das armas.

Armadura Completa: seu corpo é perfeitamente protegido por uma armadura completa. Caso seja atingido por um acerto crítico, você pode efetuar um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Ataque Inesperado: uma vez por combate, você pode adicionar um poder da vantagem Ataque Especial ao seu ataque, sem gastar Pontos de Magia por isso.

Ataque Mortal: quando realiza a manobra ataque concentrado, além de causar dano aumentado (Força ou Poder de Fogo +1 por rodada de concentração), você ignora a Habilidade do alvo.

Disciplina Marcial: você é capaz de continuar lutando, mesmo muito ferido. Caso seus PVs cheguem a zero, você pode gastar um movimento para transformar todos os seus PMs restantes em PVs. Quando o combate termina seus PVs voltam a zero, e você deve realizar seu teste de morte normalmente.

Plano de Ação: você pode gastar um movimento e 2 PMs para analisar a situação e elaborar um plano. Graças ao plano, até o fim da cena você recebe H+1.

Tiro Múltiplo: você paga metade do custo normal (arredondado para cima) para a vantagem Tiro Múltiplo. Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

KIT BÔNUS: JEDI RENEGADO

Exigências: H3, R2, Sensitivo da Força (veja a caixa) e Má Fama (veja abaixo).

Embora a Ordem Jedi não exista mais na época de *Rogue One*, e praticamente todos os jedis tenham sido caçados e mortos pelas tropas imperiais ou pelo próprio Darth Vader, é possível que alguns cavaleiros ou *padawan* (aprendizes) tenham conseguido se esconder e sobreviver.

Esses jedi renegados são muito diferentes dos cavaleiros da época da República. Enquanto antes eram os defensores da paz e da justiça na Galáxia, com poderes de um oficial da lei, agora são fugitivos. Enquanto antes possuíam uma academia onde treinar e mestres para ensiná-los, hoje precisam decifrar os mistérios da Força sozinhos ou com a ajuda de antigos tomos ou *holodiscs*. Enquanto antes eram adorados pela população da Galáxia, hoje são considerados traidores, charlatões ou encrenqueiros — ou foram simplesmente esquecidos.

Mesmo com tudo isso, os jedi renegados ainda são guerreiros temíveis, defensores ferrenhos do caminho da luz e poderosas armas contra a opressão do Império.

Má Fama (–1 ponto): se o Império descobrir sua existência, irá caçá-lo até a morte. Pessoas comuns tendem a evitá-lo, na melhor das hipóteses, ou vendê-lo para o Império, na pior.

Defender Ideal: inspirado pelo legado da Ordem Jedi, você é um defensor dos fracos. Sempre que lutar para defender pessoas inocentes, recebe 5 PMs adicionais, que deve usar até o final do combate.

Ensinamentos da Força: você recebe três magias extras à sua escolha.

A Força Está com Você: você começa o jogo com 5 PFs extras.

Heroísmo: sempre que um personagem for atacado em sua linha de visão, você pode escolher sofrer o dano em seu lugar. Se fizer isso, você recebe um bônus de +2 em H para revidar o golpe contra o atacante.

Meditação de Batalha: você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para receber um bônus de +2 na sua FA até o fim do combate.

Sabre de Luz: você possui a arma típica dos Jedi, um sabre de luz (veja a caixa ao lado). Você pode gastar pontos de experiência para melhorar seu sabre.

SABRE DE LUZ

O sabre de luz é a arma típica dos Jedi. Em termos de regras ele é uma arma mágica +1 (Força, fogo) que pode ser melhorada com o gasto de Pontos de Experiência normalmente. Poderes comuns incluem bônus mágico, anti-inimigo (Sith), veloz e vorpal.

Os cavaleiros jedi de eras antigas desenvolveram estilos de luta específicos para esta arma elegante e mortal. Na era atual, tais estilos estão perdidos. De acordo com o mestre, entretanto, jedi renegados podem escolher os seguintes estilos como poderes do kit.

Juyo: este estilo de luta de sabre de luz se foca em ataques precisos. Quando luta com um sabre de luz você recebe um bônus de +2 na sua Força de Ataque.

Niman: este estilo de luta de sabre de luz se foca em bloqueios velozes. Quando luta com um sabre de luz você recebe um bônus de +2 na sua Força de Defesa.

Vaapad: este estilo de luta de sabre de luz se foca em golpes mortais. Quando luta com um sabre de luz e rola um 5 para determinar sua Força de Ataque, você pode gastar 1 Ponto de Magia para fazer este ataque ser um acerto crítico (duplicando sua Força).

A FORÇA

A Força é um poder — ou *energia* — metafísico de grande importância para os sith e os jedi. Ela é vista e definida de maneira diferente por várias religiões e estudiosos através da Galáxia, mas são os sith e os jedi quem mais perto chegaram de compreendê-la, e manipulam-na com mais eficiência. A Força é tipicamente dividida entre o Lado Negro e o Lado da Luz. O primeiro é usado pelo sith e tem a ver com o ódio, medo, agressividade, descontrole e o mal. O segundo, mais usado pelos jedi, com a compaixão, coragem, cura, autocontrole e o bem. A Força em si mesma é neutra, mas as intenções de seu usuário definem seu uso: se usada para o mal e sem controle, será uma manifestação do Lado Negro; se para o bem e de forma sábia, do Lado da Luz. Existem usos e poderes específicos de cada um desses, mas no geral use sua intuição como mestre para julgar caso a caso.

Todos os personagens com a vantagem Sensitivo da Força têm uma certa quantidade de Pontos de Força (que pode cair para 0, mas não ficar negativa). Um PF pode ser usado para obter certas vantagens, descritas na página a seguir. Personagens sensitivos da Força começam cada sessão de jogo com uma quantidade de PFs igual à sua Resistência.

NOVAS VANTAGENS

SENSITIVO DA FORÇA (1 PONTO)

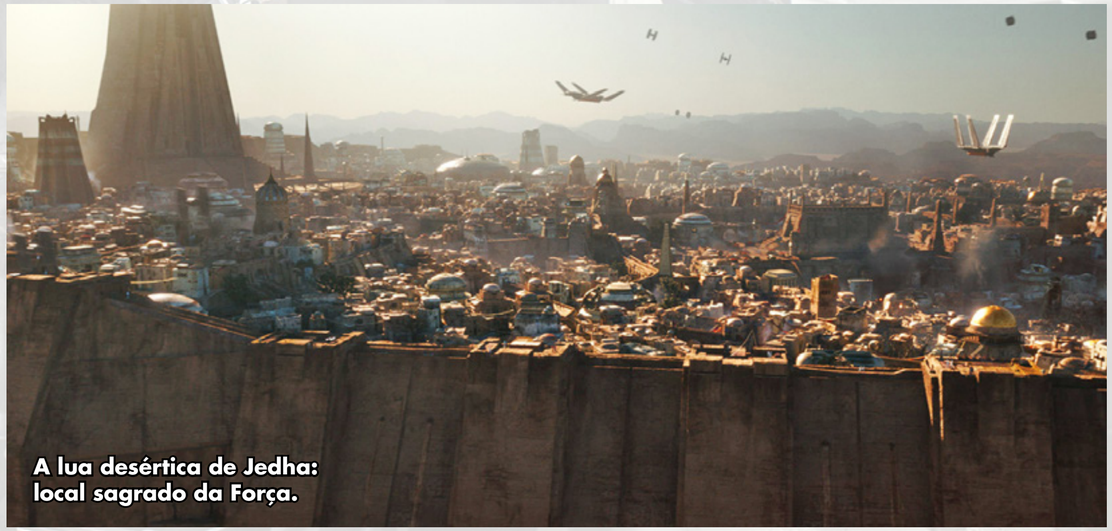
Você começa o jogo com uma quantidade de Pontos de Força igual à sua Resistência. Você pode gastar Pontos de Força para fazer certas proezas (veja a seção "A Força") e aprender as vantagens Tradição Jedi ou Tradição Sith.

TRADIÇÃO JEDI (2 PONTOS)

Você foi treinado nas tradições Jedi e provavelmente é um cavaleiro. Você pode fazer magias das Escolas Branca e Elemental normalmente (gastando Pontos de Magia para isso). Você só pode escolher esta vantagem se tiver Sensitivo da Força.

TRADIÇÃO SITH (2 PONTOS)

Você foi treinado nas tradições Sith e provavelmente é um deles. Você pode fazer magias das Escolas Negra e Elemental normalmente (gastando Pontos de Magia para isso). Você só pode escolher esta vantagem se tiver Sensitivo da Força.



A lua desértica de Jedha: local sagrado da Força.

GANHANDO E PERDENDO PONTOS DE FORÇA

Cada vez que você fizer algo heróico (como jogar-se na frente de um disparo protegendo outras pessoas ou enfrentar um inimigo mais poderoso ou uma situação muito perigosa), você ganha 1 PF. Cada vez que usa a Força, gasta Pontos de Força de acordo. Você nunca pode ter mais PFs do que cinco vezes o seu valor de R.

USANDO A FORÇA

Você pode usar a Força das seguintes maneiras.

• **Melhorar um teste:** para cada PF gasto, você ganha um bônus de +1 em um teste qualquer (ataque, defesa, perícia, etc.). Você deve gastar os PFs antes do mestre determinar se o teste foi bem-sucedido ou não.

• **Emular uma vantagem:** gastando uma quantidade de PFs igual ao valor de uma vantagem, você pode emulá-la por uma cena (por exemplo, gastando 1 PF você pode usar Deflexão) — mas o mestre tem a palavra final se você pode ou não emular determinada vantagem.

• **Ignorar dano:** você pode "trocar" 1 PF por 1 ponto de dano. Assim, se sofrer 3 pontos de dano, pode gastar 3 PFs para ignorá-los.

Nota: sim, a Força funciona de maneira parecida com os Pontos de Experiência, mas ela é exclusiva dos personagens com a vantagem Sensitivo da Força. Personagens não-sensitivos podem usar XP normalmente e personagens sensitivos podem usar tanto XP quanto Pontos de Força. A Força é um elemento a mais, exclusivo.

MAIS 3D&T

Para mais opções para sua campanha de *Star Wars*, consulte os suplementos **Mega City**, **Brigada Ligeira Estelar** e **Manual do Defensor**. Eles possuem novos kits, vantagens e regras que irão enriquecer seus jogos!

O LADO NEGRO

O Lado Negro é o caminho do mal. Ele é tentador, pois oferece vantagens — cada vez que gastar um PF para fazer algo maligno, você ganha um bônus melhor. Se gastar um PF para melhorar um teste, você ganha +2 em vez de +1. Se gastar um PF para emular uma vantagem, o primeiro PF gasto vale por dois (assim, para emular Invisibilidade você gasta apenas 1 PF, por exemplo). Por fim, se gastar um PF para ignorar dano, você ignora 2 pontos de dano.

Toda vez que usar o Lado Negro você ganha um Ponto de Lado Negro (PN). Você também ganha um PN sempre que fizer um ato maligno ou descontrolado, de acordo com o mestre. Crescer no Lado Negro é fácil e tentador, mas a longo prazo ele acaba dominando sua vontade. Uma pessoa com qualquer quantidade de PN está maculada. Alguém com uma quantidade de PN maior que sua Rx2 está tentada. Por fim, uma pessoa com uma quantidade de PN maior que sua Rx5 está corrompida.

Um personagem maculado funciona normalmente — ele ainda está próximo da Luz. Um personagem tentado recebe uma desvantagem à escolha do mestre, relacionada com o evento que o deixou assim. Um personagem corrompido não pode mais ser usado — ele se torna um NPC, um vilão nas mãos do mestre. Diferentes dos Pontos de Força, os PNs não têm um limite máximo — um personagem pode ter qualquer número deles. Sua quantidade atual indica o quão longe ele está da redenção

REDENÇÃO

Um personagem maculado que busque a redenção precisa passar um dia inteiro meditando e gastar 1 PF para perder 1 PN. Se quiser perder mais, precisa passar mais dias meditando e gastar mais PFs (1 dia/PF para cada PN). Se o personagem estiver tentado, precisa gastar 2 PFs para cada PN que queira perder. Se o personagem estiver corrompido, precisa gastar 3 PFs para cada PN que queira perder. Outra maneira de se redimir é fazer algo heróico, como sacrificar a si mesmo pelos outros (como Darth Vader no final de *O Retorno de Jedi*). Este tipo de ato reduz a quantidade de PNs do personagem para 1 ponto abaixo de tentado. Incluímos aqui regras para a redenção de personagens corrompidos caso você queira jogar uma campanha com personagens malignos que buscam a redenção.

MUTANTES & MALFEITORES

A seguir estão algumas regras adicionais e variantes para melhor adaptar o sistema de *Mutantes & Malfeitores* para uma campanha de *Star Wars*.

NÍVEL DE PODER E PONTOS DE PODER

Varia de acordo com o estilo de jogo que você quer. A medida padrão é NP 5 e 75 pp, e isto serve bem para o clima de *Rogue One*. Os protagonistas do filme, como você verá na segunda parte desta matéria, têm NP 6, mas isso porque são veteranos.

Se você quiser algo mais exagerado — como a série *Clone Wars* de Tartakovsky ou o game *The Force Unleashed* —, use NP 8 e 120 pp.

PERÍCIAS

Personagens de *Star Wars* são capazes em diversos campos de atuação. Para simular isso, todo personagem recebe 4 graduações em perícias de bônus por ponto de bônus de Inteligência. Por exemplo, um personagem com Inteligência 15 (bônus de +2) recebe 8 graduações em perícias de bônus.

ESPECIALIZAÇÕES DE CONHECIMENTO

Em vez das especializações descritas no módulo básico de *Mutantes & Malfeitores* para a perícia Conhecimento, use as especializações a seguir.

• **Burocracia:** negócios, política, leis.

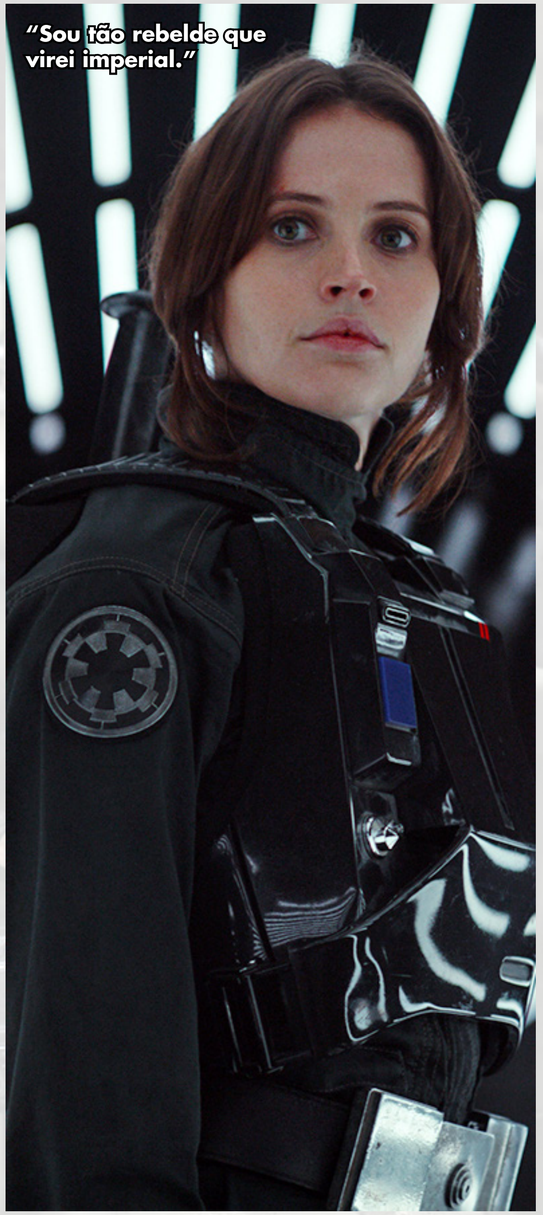
• **Ciências:** biologia, física, química, tecnologia.

• **A Força:** tradições e lendas da Força.

• **Galáxia:** história e geografia de planetas, sistemas e regiões da Galáxia. Cultura e mundos natais das espécies.

• **Manha:** cultura de rua e do submundo.

• **Tática:** técnicas e estratégias para manobrar forças em combate.



Quando você erra o teste de Astronavegação e dá de cara com a Estrela da Morte...

NOVAS PERÍCIAS

ASTRONAVEGAÇÃO (INT)

Você sabe calcular rotas de viagem pelo hiperespaço. Como cada objeto na Galáxia está em constante movimento, as rotas não são estáticas, e a cada viagem devem ser calculadas novamente.

Teste: faça um teste de Astronavegação para calcular uma rota de viagem pelo hiperespaço. A CD depende do seu destino: CD 10 para Mundos do Centro e Colônias, 15 para a Orla Interior e a Região de Expansão, CD 20 para a Orla Média, CD 25 para a Orla Exterior e CD 30 para o Centro Profundo e Regiões Desconhecidas.

Se você for bem-sucedido, a viagem leva o tempo previsto (uma viagem típica pelo hiperespaço leva de 1 a 10 dias — role 1d20 e divida por 2). Se você falhar, a viagem leva o dobro do tempo previsto. Se você falhar por 5 ou mais, viaja pelo tempo previsto, mas em uma direção errada, e quando sai do hiperespaço fica perdido. Você pode fazer um segundo teste de Astronavegação (CD 20) para encontrar o caminho certo. Se for bem-sucedido, alcança o seu destino; a viagem leva o dobro do tempo previsto. Se falhar, você gasta o tempo previsto de viagem antes que possa tentar de novo. Você pode continuar tentando até ser bem-sucedido, gastando o tempo previsto de viagem a cada tentativa.

Se a rolagem do teste for 1 natural, a nave sofre um acidente — qualquer coisa de bater em um asteróide a ter seu casco rasgado pela força gravitacional de um buraco negro! Em termos de jogo, a nave sofre um dano de +11 a +20 (role 1d20, divida por 2 e some 10). Depois do acidente você sai do hiperespaço e fica perdido — supondo que a nave não tenha explodido, é claro!

Ação: um teste de Astronavegação leva 1 minuto. Você pode fazer um teste de Astronavegação como uma ação completa aceitando uma penalidade de –5.

Especial: você pode escolher 10 quando fizer um teste de Astronavegação, a não ser que esteja fazendo o teste como uma ação completa.

JOGATINA (SAB)

Use esta perícia para vencer jogos baseados tanto em habilidade quanto em sorte. Jogos envolvendo apenas habilidade — como xadrez — ou apenas sorte — como cara ou coroa — não envolvem testes de Jogatina.

Teste: para entrar em um jogo de azar, você deve primeiro cobrir a aposta. Em termos de jogo, deve "comprar" a aposta, usando as regras descritas na página 132 de *Mutantes & Malfeitores*. Se está começando o jogo, você define a CD de compra da aposta; se está entrando em um jogo em andamento, o mestre a define.

Seu teste de Jogatina é oposto pelos testes de Jogatina dos outros participantes. Se muitos PNJs estiverem participando, o mestre pode fazer um único teste para todos, usando o maior modificador de perícia e fornecendo um bônus de +2 a ele.

Se o seu teste de Jogatina for bem-sucedido, você ganha o jogo. Seu bônus de riqueza aumenta em uma quantidade igual ao dobro do que você gastou com a aposta. Por exemplo, caso seu bônus de riqueza seja +8 e você entre em um jogo cuja aposta tem CD de compra 15, seu bônus de riqueza diminui em 2, indo para 6. Caso você ganhe, seu bônus de riqueza aumenta em 4, indo para 10.

• *Trapaceando:* para trapacear, faça um teste de Blefar como uma ação livre antes de fazer o teste de Jogatina. Esse teste é oposto pelos testes de Intuir Intenção dos outros participantes. Se o teste de Blefar for bem-sucedido, você ganha um bônus +2 no teste de Jogatina. Se falhar, você não ganha nem perde nada. Se falhar por 5 ou mais, um participante percebe sua tentativa de trapaça, e reage de acordo.

Ação: um teste de Jogatina exige algo entre alguns minutos a uma hora, ou mais, dependendo do jogo.

Novas tentativas: não, a menos que você queira apostar mais e continuar jogando.

Especial: você não pode escolher 10 ou 20 em testes de Jogatina.

FEITOS

As regras para feitos de *Mutantes & Malfeitores* servem bem a uma campanha de *Star Wars*. Mantenha em mente apenas as questões a seguir.

• O feito Sorte passa a se chamar Sensitivo da Força. Todos os feitos de Fortuna passam a ser explicados pela Força. Em princípio, essas mudanças são apenas "estéticas", sem efeito em termos de jogo. Mas, se o mestre quiser ser mais restritivo, pode exigir que Sensitivo da Força seja um pré-requisito para os outros feitos de Fortuna. Se quiser ser *ainda mais* restritivo, pode aumentar o custo de Sensitivo da Força, ou limitar a quantidade de personagens no grupo que podem escolher este feito. Veja mais sobre isso na seção **A Força**, abaixo

• Os feitos Artífice e Ritualista, ligados a magia, não estão disponíveis. Se o mestre permitir, podem ser adquiridos por personagens com Sensitivo da Força. Em vez de itens e rituais mágicos, o personagem estaria fazendo itens e rituais ligados à Força. Essa opção se aplica mais a uma campanha ambientada na época da Velha República, famosa por ter diversos usuários da Força poderosos, do que a uma campanha na época de *Rogue One*.

• Em uma campanha de *Star Wars* os personagens não sabem usar todos os tipos de equipamento automaticamente. Abaixo estão três novos feitos, que os personagens devem adquirir para saber usar cada tipo de equipamento.

OPERAR VEÍCULOS

PROFICIÊNCIA, COM GRADUAÇÕES

Escolha um tipo de veículo (terrestre, aquático, caças, transportes ou naves capitais). O tipo terrestre inclui *speeders* e *walkers*. Você sabe operar veículos do tipo escolhido. Personagens que não saibam operar um veículo sofrem uma penalidade de –4 em testes de Pilotar e em rolagens de ataque feitas com o veículo ou com as armas dele. Cada vez que comprar este feito, você escolhe um tipo diferente de veículo.

USAR ARMADURAS

PROFICIÊNCIA

Você sabe usar armaduras, e não sofre penalidades no bônus de ataque ou na Defesa com elas. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade no bônus de ataque e na Defesa igual à Proteção da armadura.

USAR ARMAS

PROFICIÊNCIA, COM GRADUAÇÕES

Escolha um tipo de arma (arcaicas, energéticas ou pesadas). A classe arcaicas inclui armas modernas, mas cujo uso é semelhante ao de uma arma antiga. Você sabe usar armas do tipo escolhido. Personagens que não saibam usar uma arma sofrem uma penalidade de –4 em rolagens de ataque feitas com a arma. Todos os personagens sabem usar simples automaticamente.

EQUIPAMENTO

Em uma campanha de *Star Wars* os personagens não sabem usar todos os tipos de equipamento automaticamente. A seção Feitos, acima, traz três novos feitos, que os personagens devem adquirir para saber usar cada tipo de equipamento.

ARMAS

A seguir estão algumas armas comuns na Galáxia. Esta não é uma lista completa, mas possui as armas mais comuns, e a partir delas o mestre pode criar armas novas.

Blaster de bolso: um blaster pequeno e leve, que cabe na palma da mão. Não tem tanto poder de fogo quanto pistolas maiores, mas é discreto e facilmente escondido, sendo usado por espiões, jogadores e nobres em busca de proteção pessoal. Um blaster de bolso fornece +4 em testes de Prestidigitação para ser escondido.

Cajado-energético: este cajado possui um gerador de pulso eletromagnético em cada ponta, que descarrega com impacto. Possui o feito de poder Ataque Dividido.

Canhão blaster: a arma mais pesada que pode ser usada pessoalmente.

Detonador termal: este explosivo energético afeta uma área com raio de 6 m. Um salvamento de Reflexo contra CD 20 reduz o dano à metade. Atire com bastante força!

Fuzil blaster: a arma padrão de soldados, incluindo os stormtroopers imperiais.

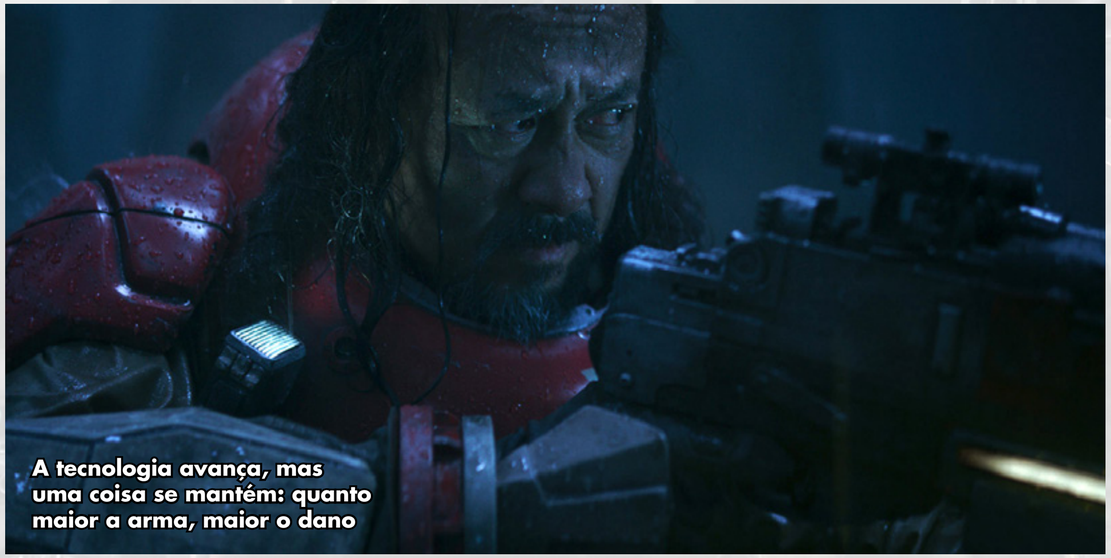
Lança-chamas: esta arma afeta uma linha de 1,5 m por 9 m, usando as regras para ataque de área.

Lança-foguetes: usado contra *speeders*, caças... E jedi. Afeta uma área com 6 m de raio a partir do ponto de impacto. Alvos na área têm direito a um salvamento de Reflexo contra CD 20 reduz o dano à metade. Um alvo acertado por um ataque direto não tem direito a uma jogada de salvamento.

Metralhadora blaster: a arma que todo soldado quer usar um dia! Possui o extra Automático.

Pistola blaster: a arma padrão de civis e bandidos.

Pistola de íons: esta arma dispara um raio de energia que desabilita componentes eletrônicos. Tem o efeito de um poder Atordoar, mas afeta apenas veículos e dróides (que fazem um salvamento de Resistência contra seus efeitos).



A tecnologia avança, mas uma coisa se mantém: quanto maior a arma, maior o dano

Arma	Dano	Crítico	Descritor	Incremento de Alcance	Tamanho	Custo de Equipamento
Armas Simples						
detonador termal	+10	—	Energia	6 m	Pequeno	15
faca	+1	19-20	Perfuração	3 m	Mínimo	4
porrete	+2	20	Esmagamento	—	Médio	3
vibrofaca	+3	19-20	Perfuração	—	Pequeno	5
Armas Arcaicas						
arco	+3	20	Perfuração	9 m	Grande	7
cajado-energético	+4	20	Eletricidade	—	Grande	6
espada	+3	19-20	Corte	—	Médio	5
lança	+2	20	Perfuração	6 m	Médio	6
machado	+4	20	Corte	—	Médio	5
sabre de luz	Corrosão 5	19-20	Corte	—	Médio	10*
vibrolâmina	+5	19-20	Corte	—	Médio	7
vibromachado	+7	19-20	Corte	—	Grande	8
Armas Energéticas						
blaster de bolso	+4	20	Energia	12 m	Mínimo	9
fuzil blaster	+7	20	Energia	21 m	Médio	14
pistola blaster	+5	20	Energia	15 m	Pequeno	10
pistola de íons	Atordoar 5	—	Energia	15 m	Pequeno	10
Armas Pesadas						
canhão blaster	+9	20	Energia	27 m	Grande	18
lança-chamas	+6	—	Fogo	—	Médio	15
lança-foguetes	+10	—	Explosivo	30 m	Grande	24
metralhadora blaster	+7	20	Energia	21 m	Grande	21

Sabre de luz: a arma típica dos jedi. Causa o efeito do poder Corrosão (perda de Resistência mais dano). Um sabre de luz deve ser ligado como uma ação livre. Um sabre de luz não pode ser adquirido com pontos de equipamento, apenas com o o poder Dispositivo.

Vibrolâmina: uma arma branca com uma célula de energia que gera vibrações sônicas. As vibrações aumentam em muito a capacidade de corte da arma. Vibrolâminas podem vir na forma de facas (dano +3, custo 5), espadas ou mesmo machados (dano +7, exige duas mãos para ser usado, custo 8).

ARMADURAS

Armaduras são menos presentes em *Star Wars* do que em cenários medievais, e o padrão aqui é *não* utilizá-las. Ainda assim, armaduras são mais presentes em *Star Wars* do que em outras obras de ficção científica, e há diversos personagens canônicos que as usam — Boba Fett, na trilogia original; Baze Malbus, em *Rogue One*; o próprio Darth Vader e, claro, todos os stormtroopers. Usar uma armadura é mais uma questão de visual e estilo, e um personagem que opte por isso pode ser definido por essa escolha!

Armadura	Bônus de Resistência	Custo de Equipamento
Armadura de batalha	+5	5
Armadura de batalha pesada	+7	7
Armadura de batalha energizada	+8	14
Armadura de stormtrooper	+5	8
Jaqueta e capacete	+2	2
Traje espacial	+2	4

Armadura de batalha: uma couraça de metal, com um casaco e calças de tecido especial. Usada por policiais, soldados, mercenários e caçadores de recompensa.

Armadura de batalha pesada: uma versão da armadura de batalha com mais partes em metal e menos partes em tecido. Usada por tropas de choque de forças policiais e militares, e por mercenário e caçadores de recompensa que esperam *muita* encrenca.

Armadura de batalha energizada: uma armadura completamente selada, com um exoesqueleto energizado que aumentam a força do usuário. Fornece **Super-Força 2** e **Imunidade 2** (vácuo e sufocamento).

Armadura de stormtrooper: sim, nos filmes ela não serve para nada. Mas preferimos acreditar que elas *protegem*, e que o fato dos stormtroopers sempre caírem com um tiro é licença poética. Seja como for, possuem um comunicador integrado e fornecem visão no escuro.

Armadura de batalha energizada: uma armadura completamente selada, com um exoesqueleto energizado que aumenta a força do usuário. Fornece **Super-Força 2** e **Imunidade 2** (vácuo e sufocamento).

Jaqueta e capacete: uma jaqueta de tecido especial, que oferece proteção (ainda que limitada) contra disparos e explosões, junto com um capacete. Equipamento padrão de guardas e tropas rebeldes.

Traje espacial: um traje selado, para sobrevivência no espaço, usado por operários e pilotos em naves pequenas. Oferece **Imunidade 2** (vácuo e sufocamento). Existem versões blindadas, como as utilizadas por pilotos de TIE imperiais, que fornecem bônus de Resistência +4 e custam 6 pontos de equipamento.

PODERES

Em *Star Wars* poderes são mais raros do que em uma campanha típica de *Mutantes & Malfeitores*. Os únicos descritores existentes são *biológico* (para poderes inatos de espécies não-humanas), *tecnológico* (para dispositivos, implantes cibernéticos e dróides) e *a Força*. Cada descritor possui uma regra que determina como seus poderes são usados.

• Poderes biológicos exigem um salvamento de Fortitude contra fadiga quando são usados. A CD é 10 + as graduações do poder usadas (assim, um jogador pode limitar o uso de um poder para tornar mais fácil sobrepujar a fadiga). Uma falha significa que o personagem fica fatigado. Os resultados da fadiga são cumulativos; um personagem que fique fatigado novamente fica exausto, e um personagem exausto que fique fatigado cai inconsciente.

• Poderes com o descritor a Força gastam *pontos de energia* para serem usados. Os personagens têm uma quantidade de pontos de energia igual a seu valor de Sabedoria x 10. Assim, um personagem com Sabedoria 13 tem 130 pontos de energia. Usar um poder gasta uma quantidade de pontos de energia igual a seu custo em pontos. Usar Raio 7, por exemplo, gasta 14 pontos de energia. O gasto é pago a cada rodada que o efeito esteja em uso, no começo da ação do personagem. Poderes permanentes não gastam pontos de energia. Os personagens recuperam seu valor de Sabedoria em pontos de energia por minuto.

Gasto reduzido: com um extra de +1, o poder gasta metade da quantidade normal de energia (metade do custo em pontos de poder, sem contar este modificador). Com um modificador de +2, o efeito não gasta nada.

• Poderes com o descritor tecnológico também gastam pontos de energia, mas de uma fonte própria, pela qual o personagem deve pagar. Uma fonte custa 1 ponto de poder por 20 pontos de energia.

A FORÇA

Os pontos heróicos de M&M podem ser usados para simular a influência da Força. Apenas mude o nome dos pontos heróicos para pontos da Força e o nome do feito Sorte para Sensitivo da Força. Simples, não? Mas, se você achou isso simples *demais*, pode usar as regras abaixo para simular a corrupção do Lado Negro.

Quantidade máxima de pontos da Força: cada personagem possui uma quantidade máxima de pontos da Força que pode acumular. Essa quantidade é igual à metade do nível de poder mais suas graduações no feito Sensitivo da Força (limite máximo igual ao nível de poder). Por exemplo, um personagem de NP 5 com 2 graduações em Sensitivo da Força tem uma quantidade máxima de 4 pontos de Força. Caso um personagem que já esteja com a sua quantidade máxima de pontos da Força receba um ponto de Força, este ponto de Força é perdido. O limite máximo de pontos de Força de um personagem é igual ao nível de poder da campanha.

PONTOS DO LADO NEGRO

Pontos do Lado Negro representam a tentação do Lado Negro. Quanto mais pontos do Lado Negro um personagem possui, mais perto de ser corrompido ele está.

Recebendo pontos do Lado Negro: sempre que um personagem comete uma ação maligna ou motivada pelo ódio, medo ou descontrole, recebe um ponto do Lado Negro. No geral, o mestre deve avisar os jogadores quando suas ações irão render um ponto do Lado Negro, dando-lhes a oportunidade de mudar de idéia, se quiserem.

Se um personagem receber um ponto do Lado Negro, sua quantidade máxima de pontos da Força será reduzida em um (veja acima). Cada ponto do Lado Negro adicional reduz em mais um sua quantidade máxima de pontos da Força. Um personagem cuja quantidade máxima de pontos da Força tenha sido reduzida a zero ou menos é completamente corrompido.

Usando pontos do Lado Negro: o jogador pode gastar os pontos do Lado Negro com os mesmos benefícios de um ponto da Força. Entretanto, gastar um ponto do Lado Negro dá ao herói *outro* ponto do Lado Negro (e o primeiro ponto do Lado Negro não é perdido), de maneira quanto mais o personagem usar o Lado Negro, mais sua descida rumo à corrupção se acelera.

Eliminando pontos do lado Negro: os personagens podem eliminar pontos do Lado Negro através de atos de heroísmo e redenção. Quando um jogador ganha um ponto da Força devido a uma ação heróica, pode abrir mão do ponto da Força para eliminar um ponto do Lado Negro.

GUILHERME DEI SVALDI
(com textos roubados de Gustavo Brauner)

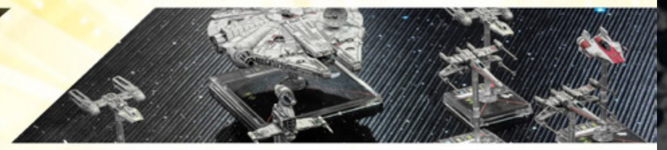
KROSMASTER ARENA

Liga Catarinense de Krosmaster

A Dalaran é Responsável pela

STAR WARS X-WING JOGO DE MINIATURAS

LIGA DALARAN-JOINVILLE DE X-WING



Dalaran

WWW.DALARAN.COM.BR
RUA FERNANDO DE NORONHA , 212
JOINVILLE - SC
(47) 3422-6393

MINIATURAS - CARD GAMES - BOARD GAMES - ACESSÓRIOS

QUANTAS HISTÓRIAS O FRIO E A MORTE CARREGAM?

"VALE A PENA SACRIFICAR NOSSA PRÓPRIA HUMANIDADE PELA SOBREVIVÊNCIA?"

"A CRIATURA EMITE UM GEMIDO, EXPELINDO UM AR GÉLIDO E FÉTIDO PELA BOCA."

"TIROS SOAM COMO SINOS DE IGREJA CUMPRIMENTANDO A MANHÃ."

"VOCÊ COMEÇA A DESTRANCAR A PORTA, QUANDO VÊ OS MORTOS SE APROXIMANDO..."

"O MUNDO NÃO VIROU UM INFERNO POR CAUSA DOS ZUMBIS; ELE VIROU UM INFERNO HÁ MUITO TEMPO..."

DEAD OF WINTER

UM JOGO DE ENCRUZILHADAS

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

GALÁPAGOS JOGOS

A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE TABULEIRO

3D&T/FAE

FOI EPICO

Nos dias 01 a 04 de dezembro de 2016 aconteceu a terceira edição da **COMIC CON EXPERIENCE.** E é claro que a Jambô esteve lá, com seu já tradicional castelinho e trazendo convidados de peso, como **Jok**, **Ariel Olivetti**, **Ian Livingstone** e os **Trios Tormenta,** além de cosplayers oficiais do cenário!

ESPECIAL

CAVERNA DO SABER

Conflitos Sociais

Quando palavras doem mais que golpes de espada

O conselheiro que envenena a mente do rei e causa uma guerra. A advogada que salva um inocente do corredor da morte. O espião que engana os capangas e se infiltra na base inimiga.

Todos são exemplos de heróis ou vilões que salvam ou tiram vidas apenas falando, sem dar um soco ou tiro sequer. Palavras podem ser poderosas — muitas vezes, é mais fácil conseguir o que se quer no papo do que na porrada.

Mais do que importantes, conflitos sociais são parte da vida. Na verdade, no dia a dia, a chance de você se envolver numa disputa verbal é muito maior do que a chance de você se envolver numa disputa física — isto é, um combate.

Mas se conflitos sociais são tão importantes e comuns na vida, porque são tão subaproveitados no RPG? E, mais importante, é possível mudar isso?

Sim, é possível. Mas vamos responder as perguntas na ordem. Afinal, paciência é fundamental para um bom debate.

Um pouco de história

A maior parte dos RPGs dá mais atenção a combates do que a conflitos sociais. Isso acontece pela própria gênese do jogo. O primeiro RPG do mundo, *Dungeons & Dragons*, foi criado para simular aventuras de fantasia em que heróis invadiam masmorras, matavam monstros e roubavam seus tesouros. Sem muito espaço para falação aí. Como a maior parte dos primeiros RPGs eram cópias de *D&D*, essa tendência de valorizar o combate se manteve.

O tempo passou e o RPG evoluiu. De um jogo que simulava um tipo específico de histórias, se tornou uma mídia para praticamente todo tipo de narrativa. E em 1991, com o lançamento de *Vampiro: a Máscara*, pela primeira vez o combate deixou de ser o centro das atenções. *Vampiro* não foi o primeiro RPG a abordar conflitos sociais, mas foi o primeiro a fazer muito sucesso com isso — e, consequentemente, mudar a maneira de se jogar RPG.

Embora *Vampiro* desse subsídios de interpretação para conflitos sociais, simples testes de perícias. Por isso (e também porque velhos hábitos são difíceis de abandonar), muitos grupos jogavam *Vampiro* como um *D&D* moderno, apenas trocando as lutas em cavernas contra orcs por lutas em mansões contra... Bem, outros vampiros.

Demorou mais um pouco, mas o RPG também evoluiu nesse aspecto. Hoje, existem jogos que elaboram conflitos sociais tanto quanto os combates, em termos de interpretação *e* em termos de regras. O maior exemplo disso é **Guerra dos Tronos RPG**, que possui um sistema de conflitos sociais (que o jogo chama de "intriga") tão profundo quanto seu sistema de combate. Pode parecer irônico que um dos RPGs que mais bem trata de conflitos sociais seja ambientando num cenário medieval, onde as disputas muitas vezes *eram* resolvidas na ponta da espada. Mas, como quem conhece os romances ou a série sabe, a trama de **George R. R. Martin** é tanto sobre manipulações e traições quanto sobre duelos e batalhas.

No seu jogo

Em primeiro lugar, você precisa pensar no quão importante conflitos sociais são dentro de sua história, pois isso irá definir como você abordará as regras deles. Se sua campanha ou aventura não é sobre viagens espaciais, você não precisa de regras para gravidade zero, certo? Da mesma forma, se não há intriga, você não precisa de regras detalhadas para isso. O oposto também é verdade. Se sua história for basicamente sobre conflitos sociais, faz sentido que eles sejam bem detalhados em regras.

A seguir apresentaremos três abordagens de regras possíveis.

Sem regras específicas

Não há regras específicas para conflitos sociais. Quando um aparece, é resolvido com um simples teste de perícia (ou o equivalente). Isso é o padrão para a maior parte dos jogos de RPG. *Tormenta RPG* (e outros jogos do Sistema d20) resolvem conflitos sociais com simples testes opostos — ou seja, as partes envolvidas fazem testes de perícias relevantes, e aquele com maior resultado vence o conflito.

Por definição, não há o que comentar aqui. Use esta opção se conflitos sociais não forem importantes.

Regras simples

Se você acha que conflitos sociais podem ser parte importante de sua história — mesmo que não necessariamente a parte principal — pode detalhar as regras para eles, criando mecânicas específicas.

Para um sistema de conflito social mais profundo, você precisa de pelo menos uma estatística ofensiva, para representar sua capacidade de influenciar os outros, e uma defensiva, para representar sua capacidade de resistir à influência.

Em princípio, você não precisará criar novas estatísticas, pois a maior parte dos jogos já possui características que podem ser usadas para representar essas capacidades. Em *Tormenta RPG*, por exemplo, a capacidade ofensiva pode ser representada por um bônus de perícia relevante (normalmente, Diplomacia, Enganação ou Intimidação), e a capacidade defensiva pode ser representada pelo bônus de Vontade.

Em vez de um simples teste para definir o conflito, faça uma série de testes opostos entre as partes envolvidas. Defina os objetivos do conflito social e uma quantidade de vitórias que cada parte terá que acumular para ser bem-sucedida (veja mais sobre objetivos abaixo).

Por exemplo, um personagem quer ameaçar um guarda para entrar num palácio. O mestre decide que o personagem usará seu bônus de Intimidação contra o bônus de Vontade do guarda. Os dois fazem uma série de testes opostos. Aquele que acumular duas vitórias primeiro vence o conflito social. Se o personagem acumular duas vitórias, as-

A Máscara e sua Influência

No Mundo das Trevas, cenário de *Vampiro*, os mortos-vivos viviam segundo a "Máscara", um código criado para impedir que fossem descobertos pelos mortais. Eles não podiam sair por aí usando seus poderes e matando todo mundo. O que eles *podiam* fazer? Intrigas. A política da sociedade vampiresca era detalhada, e quando os clãs não estavam conspirando uns contra os outros, estavam envolvidos em disputas internas de poder — sempre havia um vampiro tentando tomar o lugar do príncipe (o líder vampírico) de sua cidade.

Vampiro foi um marco na história do RPG. Trouxe para o hobby muita gente que tinha interesse em jogar, mas queria algo mais profundo do que o velho matar-pilhar-destruir. Também mostrou para quem *já jogava* que histórias de RPG podiam ser sobre mais do que apenas exploração de masmorras.

Você pode não gostar de *Vampiro*. Mas, se gosta de RPG, deve algo a esse jogo.

CAVERNA DO SABER

susta o guarda o bastante para que ele o deixe entrar no palácio. Se o guarda acumular duas vitórias, se mantém firme — o personagem terá que arranjar outra maneira de passar por ele. A cada teste, o jogador tem uma chance de interpretar o que exatamente seu personagem está dizendo ou fazendo para ameaçar o guarda — boas ideias rendem bônus nos testes de Intimidação.

Regras complexas

Chegamos ao último nível. Aqui, temos um sistema detalhado para conflitos sociais — tão detalhado quanto os sistemas de combate na maior parte dos RPGs. Esse nível de complexidade se presta para campanhas onde conflitos sociais são muito importantes para a trama, ou mesmo o foco dela.

Para tal sistema, vamos precisar de estatísticas para iniciativa, ataque, dano, defesa e pontos de vida, todas em suas versões "sociais". Sua estatística de ataque social não representa quão bem você brande uma espada ou atira com uma pistola, mas sua capacidade de influenciar pessoas com suas palavras. Da mesma forma, seus pontos de vida sociais não representam sua saúde ou vigor físico, mas sua capacidade de resistir a influências e pressões.

Usando *Tormenta RPG* como exemplo, sua estatística de iniciativa seria seu bônus de Intuição; seu ataque seria um bônus de perícia social (Diplomacia, Enganação, Intimidação ou Obter Informação); sua defesa seria 10 + seu bônus de Vontade; seu dano seria baseado em sua "arma" (veja a seguir) e seus pontos de vida seriam iguais a seu nível multiplicado por (3 + mod. Carisma). Por exemplo, um personagem de 5° nível com Carisma 14 (mod. +2) teria 25 pontos de vida sociais.

Você pode dar nomes mais adequados a essas estatísticas. Defesa social pode ser "postura", e pontos de vida sociais podem ser "pontos de disposição", ou qualquer termo similar, de acordo com o gênero de sua campanha.

Cenas de conflitos sociais são conduzidas como se fossem cenas de combate, divididas por rodadas, com cada personagem envolvido tendo um turno. A diferença básica é que as ações, em vez de ataques, são conversas. Há outras peculiaridades de um conflito social, que vamos abordar agora.

Objetivos

Em primeiro lugar, defina o objetivo de cada personagem envolvido no conflito social. Num combate, o objetivo normalmente é simples: subjugar seus inimigos. Já num conflito social, pode ser diversas coisas. A seguir estão alguns exemplos.

Persuasão. Você quer convencer seu alvo de alguma coisa. Você pode estar tentando convencê-lo de algo verdadeiro ou falso (uma fofoca ou intriga).

Favor. Você quer algo de seu interlocutor. Isso pode ser tanto um serviço quanto um bem material. Por exemplo, convencer um capitão a lhe dar uma carona em seu navio ou barganhar para que o ferreiro lhe venda uma espada mágica por um preço mais baixo.

Informação. Você quer que seu alvo diga alguma coisa que sabe.

Amizade/amor. Você não quer nada específico de seu interlocutor, apenas plantar a semente de um relacionamento futuro ou cultivar um relacionamento que já existe. Seus sentimentos podem ser sinceros ou falsos — nesse caso, você estaria tentando enganar ou seduzir o alvo.

Note que o objetivo do conflito social não é relacionado a *como* você irá alcançá-lo. Se você quiser uma informação de seu alvo, por exemplo, pode tentar consegui-la tanto através de argumentos diplomáticos quanto através de ameaça (um interrogatório).

Ambiente

Assim como o ambiente influência um combate — lutar numa planície de dia é muito diferente de lutar num pântano à noite —, também influencia um conflito social.

O mestre pode definir bônus e penalidades em ataques sociais conforme o ambiente. Por exemplo, um salão de baile pode fornecer um bônus em testes de seduzir (veja abaixo), enquanto um beco escuro pode fornecer bônus em testes de intimidar. De forma inversa, um ambiente público e seguro pode impor penalidades em testes de intimidar.

Atitude

A maneira como os personagens envolvidos num conflito social se relacionam afeta drasticamente seu desenrolar. Uma postura amigável faz com que seja mais fácil manipular os outros. Por outro lado, uma postura agressiva torna mais difícil que você seja manipulado!

No início de um conflito social, cada participante deve definir sua atitude em uma das seguintes opções: prestativo, amistoso, indiferente, inamistoso, hostil.

Prestativo. Você está amigável e aberto, genuinamente tentando ajudar os outros.

Amistoso. Você está disposto a ajudar, mas mantém um pouco de distância.

Indiferente. Você está neutro em relação aos outros. A postura padrão de pessoas que não se conhecem.

Inamistoso. Você está defensivo e distante. Talvez desconfie ou não goste das pessoas com as quais está lidando, talvez simplesmente esteja inseguro.

Hostil. Você está agressivo, visivelmente tentando prejudicar os outros.

As atitudes modificam suas estatísticas de ataque e defesa social. Atitudes prestativas ou amistosas fornecem bônus em ataques, enquanto atitudes inamistosas e hostis fornecem bônus em defesa.

A seguir estão sugestões para modificadores em *Tormenta RPG*. *Prestativo:* +2 em ataques. *Amistoso:* sem modificadores. *Indiferente:* –1 em ataques, +2 em defesa. *Inamistoso:* –2 em ataques, +4 em defesa. *Hostil:* –4 em ataques, +8 em defesa.

Vampiro: pioneiro nos conflitos sociais

Ações

Uma vez que todos os elementos do conflito social estejam definidos, é hora de começá-lo.

Como falamos acima, conduza a cena como se fosse um combate, dividindo-a por rodadas, com cada personagem envolvido tendo um turno. Cada um deles deve rolar iniciativa para determinar a ordem dos turnos. Em seu turno, cada personagem pode "atacar" um alvo. Este ataque, naturalmente, não é um golpe físico, mas sim uma fala.

Existem diferentes "armas" que um personagem pode usar num conflito social, como veremos a seguir. Cada "arma" define o ataque e dano do personagem. Novamente, usaremos *Tormenta RPG* como exemplo — é impossível citar todos os sistemas, mas a partir dos exemplos, mestres de outros jogos podem adaptar as regras.

O mestre pode permitir que cada personagem escolha sua ação, ou exigir que cada jogador interprete o que seu personagem está dizendo, e a partir disso definir qual ação foi tomada.

Argumentar. Você usa explicações racionais para provar seu ponto de vista. Seu ataque é igual a seu bônus da perícia Diplomacia, e seu dano é igual a 1d6 mais metade do seu nível mais seu modificador de Inteligência.

Charme. Você usa palavras doces e suaves. Seu ataque é seu bônus de Diplomacia, e seu dano é 1d6 + 1/2 nível + mod. Car.

Enganar. Você usa mentiras e calúnias. Seu ataque é seu bônus de Enganação, e seu dano é 1d6 + 1/2 nível + mod. Car.

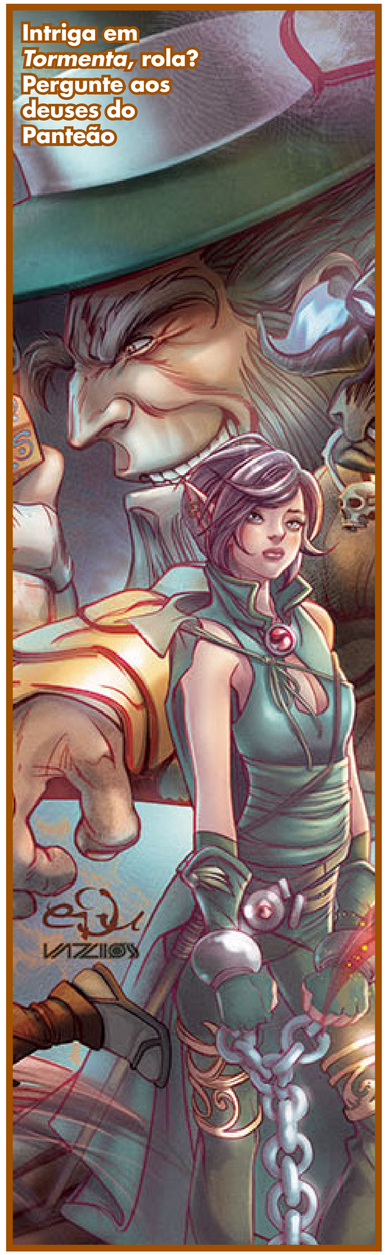
Intimidar. Você assusta ou ameaça seu alvo. Seu ataque é seu bônus de Intimidação, e seu dano é 1d6 + 1/2 nível + mod. Car. De acordo com o mestre, seu dano pode ser baseado em Força. Você não estará literalmente batendo na pessoa, mas lembre-se — a ameaça de dor às vezes é mais eficaz que a dor em si...

Intriga. Você planta fofocas e rumores para fazer as pessoas acreditarem no que quer. Seu ataque é seu bônus de Obter Informação, e seu dano é 1d3 + 1/2 nível + mod. Car. Entretanto, ao contrário de outras "armas" sociais, com intriga você pode causar dano em mais de um alvo ao mesmo tempo. O limite exato depende do mestre e da situação.

Ponderar. Você apela para o bom-senso de seu interlocutor, usando argumentos sensatos e razoáveis. Seu ataque é seu bônus de Diplomacia, e seu dano é 1d6 + 1/2 nível + mod. Sab.

Seduzir. Você insinua-se com palavras e linguagem corporal para afetar a pessoa. Seu ataque é seu bônus de Diplomacia, e seu dano é 1d6 + 1/2 nível + mod. Car. De acordo com o mestre, você pode receber um bônus em seu dano se o alvo puder se sentir fisicamente atraído por você, ou uma penalidade, caso contrário. Convém pesquisar as preferências de uma pessoa antes de tentar seduzi-la!

CAVERNA DO SABER



A duração de cada rodada no mundo de jogo depende das particularidades da cena. Em uma barganha em uma feira, cada rodada pode representar segundos ou minutos de negociação. Já num debate entre diplomatas, cada rodada pode ser uma hora de ações protocoloares e argumentos ponderados. Num julgamento complexo, cada rodada pode ser uma sessão, com o conflito inteiro levando dias para ser resolvido!

Nota: *jamais use uma ação dentro do jogo para causar desconforto ou tentar tirar alguma vantagem fora dele. Saiba entender a diferença entre personagem e jogador e respeite os limites e vontades de seus parceiros e parceiras de mesa.*

Fim

Quando os pontos de disposição de um personagem são reduzidos a zero ou menos, esse personagem é derrotado. Fisicamente, ele continua na cena, mas está tão abalado que não tem mais condições de tomar nenhuma ação social.

Se um combate começar, ele poderá agir, mas sofrerá penalidades morais nas primeiras rodadas (em *Tormenta RPG*, ficará abalado por 1d6 rodadas). Quando todos os personagens de um lado são derrotados, o conflito social termina. Quando isso acontece, o lado vencedor consegue seu objetivo — convence seus alvos de algo (seja este algo real ou falso), consegue um favor ou informação deles, ou consegue plantar ou cultivar um relacionamento futuro.

Exemplo

A seguir, um exemplo de conflito social usando *Tormenta RPG* e as regras complexas. Karven é um ranger de 4° nível com Sabedoria 15 e Carisma 10. Sua postura (defesa social) é 13. Seus pontos de disposição (PV sociais) são 12. Ele não é treinado em nenhuma perícia social. Karven estava patrulhando as terras de seu reino quando avistou um batalhão inimigo perto da fronteira. Ele correu para avisar o rei, mas ao chegar no castelo foi recebido por Ivana, a conselheira real. Ivana é uma maga de 5° nível, com Inteligência 17, Sabedoria 14 e Carisma 16. Ela tem postura 16, 30 pontos de disposição e é treinada em Diplomacia e Enganação (bônus +11).

Sem que Karven saiba, Ivana está em conluio com o reino rival. Karven quer convencer a conselheira de que precisa falar com o rei. Ivana quer convencer Karven de que não há razão para se preocupar.

Karven é indiferente em relação à Ivana. Ele não tem motivos específicos para suspeitar dela, mas como um batedor, por definição não é muito amigável com tipos palacianos. Por sua atitude, o ranger recebe –1 em ataques e +2 em sua postura, que torna-se 14. Ivana também é indiferente em relação a Karven. Como está infiltrada na corte, não ousa ser inamistosa para não arriscar seu disfarce, mas não se preocupa em tratar o batedor com frieza protocolar. Ela também recebe –1 em ataques e +2 em sua postura, que torna-se 18.

Karven e Ivana conversam no pátio do castelo. O mestre considera que ambos sentem-se seguros aqui, e impõe uma penalidade de –4 em testes de intimidar. Outros testes não sofrem modificadores.

Com tudo decidido, o mestre pede rolagens de iniciativa — no caso, Intuição. Karven ganha e começa. Ele expõe os fatos: viu um batalhão inimigo armado e perto da fronteira. É algo importante o bastante para atrair a atenção do rei. O mestre julga que isso é uma ação de argumentar. Karven tem bônus de Diplomacia +2, reduzido para +1 pelo modificador de atitude. Ele faz seu teste, rola 8 no dado, para um resultado final de 9. Nem perto da postura de Ivana — a conselheira não dá a mínima para o relato do batedor. No turno dela, ela tenta convencer Karven de que não há porquê se preocupar, afinal, os reinos estão em paz, e qualquer movimento que o batedor tenha visto certamente foi apenas uma patrulha corriqueira. Isso também é uma ação de argumentar. Ivana faz seu teste de Diplomacia. Rola 13, para um resultado final de 23 — bem superior a postura de Karven. O batedor é afetado pelos argumentos da conselheira. Ela rola o dano, para definir exatamente quão influente conseguiu ser. O dano de argumentar é 1d6 + 1/2 nível + mod. Car. Ela rola 4, para um dano total de 9. O pobre e rústico Karven fica com apenas 3 pontos de disposição, quase convencido de que o que viu realmente não era nada de mais.

Mas o ranger ainda não está derrotado. Na segunda rodada, ele resolve apelar para o bom-senso, dizendo que seria melhor deixar o rei decidir se a questão é importante ou não. O mestre julga que esse argumento se encaixa em ponderar. Karven faz seu teste de Diplomacia. Rola um 18 no d20, para um resultado final de 19. Um acerto! Seu dano é 1d6+4 (ponderar tem dano baseado em Sabedoria). Ele rola um 6 no d6, para um dano final de 10! Ivana fica abalada em sua convicção — talvez se mandar o ranger embora e mais tarde o rei ficar sabendo, o disfarce dela na corte seja ameaçado!

Ela ainda tem 20 pontos de disposição, entretanto, então ainda não ficou abalada o bastante a ponto de ceder. Ela ataca Karven, dizendo que o ranger pode ficar tranquilo — ela pessoalmente irá relatar o que viu ao rei. Ela está mentindo, pois não planeja fazer isso, e só quer se livrar do batedor enxerido. Isso é uma ação de enganar. Ela rola um 7 no d20, para um resultado final de 17. Não muito bom, mas o suficiente (lembrando que a postura de Karven é apenas 13). Para o dano, Ivana rola 2, para um total de 7. Isso reduz os pontos de disposição de Karven para 0 ou menos, o que significa que ele foi derrotado. Ivana consegue seu objetivo — no caso, convencer o ranger de que não há nada com que se preocupar. Karven volta para suas patrulhas — talvez com uma "pulga atrás da orelha", mas sem razão para nenhuma suspeita profunda. Pelo menos por hora...

Analisando a matemática, é visível que Karven não tinha muitas chances contra Ivana. Isso faz sentido: um batedor rústico não deveria mesmo ter muitas chances numa disputa social contra uma conselheira ardilosa. Se fosse uma situação real de jogo, Karven poderia estar acompanhado de seus colegas de grupo. Talvez todos os personagens juntos conseguissem derrotar Ivana antes de serem todos derrotados...

Argumentos finais

Conflitos sociais são parte do dia a dia — do casal decidindo quem vai fazer café naquele dia a políticos num debate em busca de votos, passando pelo rapaz tentando convencer sua colega a ir no baile de formatura com ele. Da mesma forma, também são parte da maioria das histórias. Assim, faz sentido ter regras para resolvê-los em seu jogo.

O contrário também é verdade. Às vezes, *ter* regras para um tipo de ação pode fazer com que essa ação apareça mais na mesa. Suponha que seus personagens precisam entrar num lugar protegido por guardas. Se as únicas regras do jogo são de combate, os jogadores provavelmente vão se sentir compelidos a atacar os guardas. Mas, se o jogo der ferramentas para resolver esse cena de outras formas — intimidando, enganando ou subornando os guardas, por exemplo —, seus jogadores podem escolher fazer isso. Ou seja, simplesmente ter regras para conflitos sociais pode fazer com que tais conflitos apareçam mais na mesa.

É claro que não é possível analisar cada detalhe de um sistema complexo numa coluna curta. Por exemplo, é possível recuperar pontos de disposição no meio de um conflito social? Como habilidades especiais, incluindo magias, se encaixam no sistema? Essas questões ficam a cargo do mestre. Magias de influência ou domínio mental podem causar dano nos pontos de disposição, assim como raios e bolas de fogo causam dano físico.

Por fim, mantenha em mente o seguinte: conflitos sociais funcionam melhor se o mestre não exigir que cada jogador descreva o que está dizendo a cada turno. Isso pode parecer um atentado contra a interpretação, mas pense: num combate, os jogadores não descrevem seus golpes a cada ação. Descrever o que está fazendo pode tornar a cena mais interessante, mas descrever *sempre* irá deixar o jogo lento e arrastado. Além disso, não é justo exigir que os jogadores sejam articulados e persuasivos como seus personagens.

Um jogador fraquinho pode jogar com um bárbaro fortão sem ser penalizado por isso. Da mesma forma, um jogador tímido pode jogar com um bardo eloquente. Ora, parte da graça do jogo é poder fazer coisas que não podemos fazer na vida real. Claro, se ao longo das aventuras o jogador começar a se soltar graças a seu personagem, melhor ainda...

GUILHERME DEI SVALDI

A Porta

por H.S. Villela

"Isso vai demorar?"

Era Cormand, munido da aspereza habitual. Berald esfregou a mão trêmula na testa suada. Já não se lembrava da sensação de destravar uma fechadura sem passar sufoco. Talvez fosse a idade... ou os frequentes porres nas tabernas. O último fora regado a aguardente brígia, mais as duas putas que dividiram espaço em seu colo. Aos vinte e sete — vinte e nove, se acreditasse em sua madrasta —, parecia difícil aceitar a primeira hipótese. Ainda mais difícil era encarar o fato de que seu corpo já não aguentava a esbórnia que tanto amava. Mais cedo o mago lhe oferecera um elixir qualquer para aplacar os humores, mas Vindor o havia proibido de aceitar qualquer coisa do recém-chegado.

"Deixe-o em paz, Cormand", disse Vindor em voz baixa, como se o corredor apertado que ocupavam fosse o interior de um templo.

O mercenário fitou o clérigo com desprezo. "Só estou dizendo que ele já foi mais ligeiro. Não é como se essa fechadura estivesse na câmara do tesouro no Palácio de Jade."

"Pegue," disse Berald, oferecendo o delicado conjunto de ferramentas que usava em seu ofício. "Já que não está rápido o bastante para você..."

Ele sabia que entre as poucas qualidades de Cormand — as quais se resumiam em diferentes maneiras de fatiar inimigos —, não figurava a capacidade de digerir o sarcasmo alheio. O mercenário havia crescido na escravidão, sob jugo dos boegues, mas encontrara maneira de escapar de seu meio e, nas palavras de Vindor, civilizar-se em boa medida.

Cormand fitou a argola com dezenas de gazuas, limas e arames como quem encara um demônio de metal. No instante seguinte, desafivelou a machadinha da cintura e afastou a mão que Berald lhe estendera.

"Que diabos!", disse Vindor.

"Vou abrir essa porcaria do meu jeito."

Berald não conteve o riso. "Com esse aparador de cascos? É uma porta de mogno-sulmani, Cormo! Veja o tamanho das dobradiças, a porta tem no mínimo meio-palmo de espessura, além da treliça de ferro reforçada que até mesmo uma rinofera como você é capaz de enxergar."

Num dia ruim, Cormand teria lhe aplicado um doloroso cascudo, mas o lenço colorido preso ao boldrié com o broche dos Falcões Capazes era sinal de que o humor do mercenário havia sido adoçado por um rabo de saia qualquer. Com lenço ou sem lenço; a distinção já havia ajudado Berald a calcular o quão longe podia avançar nas provocações. E com efeito. Cormand limitou-se a aspirar toda a fleuma que pôde e disparar uma generosa cusparada sobre seus pés. Eram botas novas, mas ainda preferia o cuspe ao cascudo.

"Por Agmon!, parecem dois pirralhos!" Com as mãos na cintura, Vindor lembrava um pai furioso a censurar as crias. Não era ainda um ancião, mas alguns fios prateados já coloriam sua cabeleira negra e crespa, que de tempos em tempos era ajeitada em tranças com uma mistura de cera e azeite.

"Talvez eu possa ajudar..." disse o mago.

"Melhor não." Vindor não daria o braço a torcer. A condição imposta à admissão do pajanita na pequena sociedade era a de que nos primeiros dias apenas observasse, sem interferir a não ser que algo lhe fosse solicitado. "E onde diabos está Mara?"

Era uma boa pergunta. A ulgar os deixara há algum tempo, quando Berald ainda inspecionava o corredor onde estavam em busca de armadilhas. Estaria mentindo se dissesse que não havia uma ponta de preocupação em sua mente. Por outro lado, Mara era uma guerreira experiente, e se ela dizia que iria recuperar a adaga esquecida no pescoço de um dos saqueadores que os emboscaram à entrada da torre, era porque o faria.

"Vou atrás dela!" disse Cormand sem esconder o tom aflito. Não era segredo que o mercenário enxergava na ulgar a mãe que nunca tivera.

"Tolice!" disse Vindor. "Mara sabe se cuidar melhor que nós, e quando Berald abrir essa porta você precisa estar aqui. Não sabemos o que nos aguarda."

Enquanto Cormand bufava sua insatisfação, Berald olhou para as próprias mãos, que há alguns dias eram assombradas por leves tremores. Os outros contavam com ele para abrir a maldita porta, e de todas as salas e câmaras que havia naquele forte, ele sabia que o que de fato importava se escondia atrás de meio-palmo de madeira maciça e uma fechadura quase indecifrável. Quase. Já identificara o tipo de tranca, embora não visse razão para celebrar. Quando seu tio lhe ensinara o ofício nas vielas teranas, disse haver três coisas que um ladrão deve temer: Ruído onde não deveria haver algum, silêncio onde deveria haver nenhum, e qualquer fechadura herídia. A despeito de suas preces, Landara não facilitara o serviço.

"Vindor...", disse ele, "pode me dar uma mão aqui?"

A resposta foi uma que Berald conhecia bem. O sorriso sem graça nos lábios carnudos, a coçada atrás da orelha e o pigarro. Nessa ordem. Costumava divertir-se com o embaraço de Vindor quando lhe pedia ajuda numa atividade que colocasse o caráter à prova. O clérigo havia adentrado a sociedade naquilo que ele mesmo chamava de jornada espiritual de redenção, mas Mara arrancara a verdade depois de meia dúzia de canecas e um bocado de lábia. A história se resumia numa confusão envolvendo as belas filhas de um mercador, meio tonel de vinho e um bode, e culminou em sua expulsão da fé pelo sumo-sacerdote agmonita na Cidade Sagrada em Essin. Com relação ao bode, ninguém sabia explicar muito bem seu papel na trama, uma vez que Vindor fechava a cara todas as vezes que o assunto vinha à tona.

"Acredite, dessa vez falo sério. Preciso que você mantenha essa peça meio levantada."

Vindor fez um muxoxo, mas acabou assentindo. Berald teria pedido auxílio ao mago, cujas mãos delicadas eram sem dúvida mais jeitosas para a tarefa, mas já sabia que Vindor seria contra. Só não sabia por quê. Ele mesmo não podia dizer que havia algo de errado com o sujeito. Tinha um rosto amigável, com olhos, nariz e boca no lugar, cabelos castanhos na altura dos ombros, e vestia-se como um mercador das Terras Livres. Se havia algo sinistro, era sua procedência. Mordrek vinha de Pajan, a capital do reino exilado dos reis-bruxos. Comparado a ele, o finado Alberico não passava de um saltimbanco de quinta categoria.

"Isso não tem a ver com Alberico, tem?"

Vindor franziu o cenho.

"Esse veto que você impôs ao novato." Berald enxergava em Mordrek alguém mais esperto que o antigo mago da companhia, que em vida fizera uma trapalhada atrás da outra. Alberico era tão desastrado que Cormand costumava papagaiar que ele tinha batido a cabeça em algum caldeirão na infância, entre outros impropérios acerca de sua natureza desajeitada. A zombaria rendia boas risadas entre o grupo, exceto quando suas vidas haviam sido genuinamente colocadas em risco pelo mago, como na Costa do Esqueleto. E no sultanato de Erbiz. E na travessia do Mar de Dentro. E durante o cerco de Asbodan, ocasião na qual Berald o vira atingir — mais uma vez nas palavras de Vindor —, o ápice da inépcia, quando uma combinação desastrosa de labaredas mágicas e barris de nafta do lado errado da muralha transformou uma dúzia de pessoas em carvão, incluindo o próprio Alberico. A tragédia levou os Falcões Capazes a abrir mão da expertise de um mago por um tempo, mas não demorou até que percebessem que suas ambições não teriam futuro sem alguém com tais habilidades na companhia. A gota d'água viera há menos de um mês, quando foram escorraçados feito vira-latas famintos das ruínas de Zunda pelo feiticeiro Dal-Amoth e seu bando. A humilhação sofrida nas mãos do velho rival fez com que até mesmo Cormand, munido de sua lógica duvidosa, admitisse que em enfrentamentos como aquele um mago que atrapalhasse era melhor que mago nenhum.

Agachado a seu lado, Vindor inclinou-se para falar-lhe ou ouvido. "Não é óbvio?"

Se fosse, ele havia deixado passar ferradura, cavalo e carroça. "É por isso que está sussurrando? Está quase enfiando a língua no meu ouvido."

O clérigo aproximou-se ainda mais, como se tivesse intenção de provocá-lo. "Ainda não decidimos a parte dele."

Berald deu uma olhadela sobre os ombros. Recostado na parede com os braços cruzados, o mago se distraía com as sombras projetadas nas paredes do corredor pela tocha na mão de Cormand.

“Quinhentos solares para arriscarmos o pescoço enxotando bandidos e lacraus do tamanho de bezerros de um forte abandonado”, disse Berald quase sem conseguir conter o tom de voz, “e você preocupado se essa miséria vai ser repartida entre quatro ou cinco? Combinou isso com Mara e Cormo? É por isso que não deixa o mago por a mão na massa? Porque se for, creio que precisamos repensar nossas prioridades.”

“Acalme-se, meu caro.” O tom apaziguador era o mesmo que um idiota ingênuo usaria para tentar separar valentões atracados numa rinha. Talvez funcionasse com Cormand, mas não com ele.

“Saia.”

“Quê?” Vindor soou magoado.

“Saia. Já chegamos ao ponto em que sua ajuda não é mais necessária.” Era mentira, mas se o clérigo continuasse a seu lado não resistiria à tentação de fazê-lo provar o seu punho.

Vindor se retirou com um ar resignado, e Berald teria continuado a trabalhar na fechadura, suando e espremendo as pontas dos dedos calejados sem se importar com a dor, até que ouvisse um clique. Mas tudo que ouviu foi um grito.

Amplificado pela galeria no piso acima, e em seguida abafado pelos estreitos corredores e escadas que os levaram até ali, parecia um grito desesperado, que podia ou não ter deixado os lábios de Mara.

O urro angustiado de Cormand era sinal de que não aguardaria o consenso. O mercenário saiu em disparada, empunhando a espada em uma mão e a única tocha que lhes restara na outra. Berald percebeu o olhar apreensivo de Vindor, como se aguardasse validação para o que faria. No fim do corredor, a chama bruxuleante carregada pelo mercenário desaparecia no lance de escadas. “Vá logo!”, ele disse ao clérigo. “E não volte sem a tocha!”

Quando o ruído do trote de Vindor já não podia ser ouvido, Berald se voltou para a fechadura, com a escuridão a dificultar um trabalho que já era difícil.

“Berald...” A voz o tomou de sobressalto, e ele espremeu as costas contra a parede. “Perdoe-me, não quis assustá-lo.”

Por Landara! Na agitação do momento, esquecera-se da presença do mago.

“Talvez eu devesse ter ido com eles, não?”, disse Mordrek.

“Não, eu... não sei.” Na verdade isso dependia de Vindor deixá-lo mostrar serviço. “Melhor que tenha ficado, eu acho.”

Ele pôde ouvir o mago se apoiando na parede oposta para se sentar.

“Posso lhe arranjar luz, se for necessário...”

Luz. Era uma oferta a se considerar. Não que fosse impossível destrancar uma fechadura às cegas. Já o fizera antes, sob condições piores. Ferido, perseguido por soldados, encurralado pelo bando de Dal-Amoth, e até mesmo com uma ponta de flecha como única ferramenta. A verdade é que sempre havia se virado bem sem o uso de magia. Mas também era verdade que em nenhuma dessas ocasiões lhe faltara firmeza nas mãos.

“Tenho um cristal de nuryl comigo, não será preciso um feitiço complicado.” O mago pisava em ovos, talvez por receio de que a oferta pudesse ferir sua condição de observador. Na escuridão, Berald apenas tentava adivinhar se a expressão no rosto do mago fazia par com suas palavras.

Por outro lado... às favas com as regras de Vindor! Já haviam perdido tempo demais naquele forte; e ele, tempo demais naquela porta. “Vá em frente.”

Berald pôde ouvir o mago tateando os bolsos, até que um breve suspiro de satisfação indicasse o fim da busca. Em seguida ouviu um tipo de cântico, entoado numa língua que parecia ao mesmo tempo antiga e proibida, com sons curtos, graves, que reverberavam em sua cabeça. Nunca ouvira coisa sequer parecida deixando os lábios de Alberico, e por um instante teve dúvidas se havia sido sábio em deixar que o mago o ajudasse. Aliás, o que sabia de fato sobre o pajanita? — ou sobre qualquer pajanita. Dizia-se que viviam exilados numa ilha distante além do Oeste, em conluio com demônios e criaturas como as que assolavam a temida Locanto. Há poucos dias, quando Vindor contou que um pajanita o havia procurado a fim de ingressar na companhia pouco após terem aceitado o trabalho do forte, a imagem evocada em sua mente foi a de um sujeito de barba e cabelos desgrenhados, com olhos desconfiados, fundos, coberto por uma pletora de miçangas, pulseiras e bibelôs, e cheirando a um misto de mofo e incenso damardino. Talvez por isso aquele estranho cântico o perturbasse tanto. Combinava mais com a ideia que fazia de um pajanita, não com aquele a sua frente.

Quando enfim uma chama azulada tremeluziu no interior de um cristal do tamanho de um ovo na mão de Mordrek, Berald deixou escapar um discreto suspiro.

“Está bom assim?”, disse o mago ao fixar o cristal no topo do cajado que trazia consigo.

Berald assentiu, e mais uma vez ajoelhou-se diante da porta. Teria que recomeçar o serviço, mas a luminosidade oferecida pelo cristal e a ausência de Vindor e Cormand a lhe perturbarem decerto ofereceriam condições para o êxito.

A fechadura herídia era um enigma cruel, com seus pinos de diferentes tamanhos e formatos dispostos em fileiras assimétricas, compreendidas num sofisticado mecanismo que ainda não conseguira decifrar por completo. O trabalho exigia o uso de diferentes ferramentas. Duas gazuas foram posicionadas sob os pinos em diferentes ângulos para vencer parte do segredo. Sob as mesmas ele introduziu o carneiro — a peça que faria força para girar o mecanismo e, com sorte, destravar a fechadura. Sem sucesso.

“Berald,” disse Mordrek. “Há quanto tempo você está nesta... atividade?”

“Por quê?” Berald virou-se para trás. “Parece que foi ontem, né?”

“Oh! Não, eu...”

“Foi só um chiste,” disse com uma piscadela. Não ganharia nada sendo antipático com o sujeito. “Comecei cedo, antes mesmo de saber que as pernas das mulheres também se abriam se a chave fosse correta.” Ele manuseou a argola à procura de um par de gazuas belmas que negociara com um colega de ofício. Não

gostava de usá-las com frequência — pareciam-lhe frágeis demais —, mas seu desenho incomum as tornava indispensáveis em qualquer fechadura mais elaborada.

"Apenas fiquei curioso. Pelo que observei nos últimos dias, todo trabalho pesado fica sobre seus ombros."

Berald ergueu a sobrancelha.

"Digo, bater-se contra inimigos armados ou escorpiões gigantes como os que infestam este lugar é mera questão de sobrevivência, não é preciso coragem ou habilidade para fazê-lo. Lutar ou morrer, não há muita opção nesse caso, há?"

"Creio que não," disse Berald, meio incerto do rumo daquela conversa.

"Mas na hora de estudar um corredor, uma janela, uma porta, em busca de armadilhas, de saber decifrar um enigma como esse... bem, não há outro que possa fazê-lo, há?"

"Não, não há." Na verdade havia. Ou quase havia. Cormand tentara a vida torta em Ortis quando recém escapara dos boegues, mas o próprio reconhecia que era um ladrão de merda, bruto demais.

"Logo, é você quem mais se arrisca nessas empreitadas perigosas, não?" Havia uma malícia quase velada no olhar de Mordrek. "Mas no momento de dividir os ganhos...Ah!"

Ah! Enfim, cartas na mesa. Pelo visto o mago se infiltrara na companhia em busca de um especialista, e agora que estavam sozinhos iria propor-lhe sociedade. Rato! Conhecia bem o tipo. "Quaisquer que sejam suas próximas palavras," disse Berald, "a resposta será a mesma que dei a Dal-Amoth quando o patife propôs que eu traísse meus companheiros em Zunda. Ele me procurou em segredo, com bico doce, dizendo que aquela era uma oportunidade única, que cavalo arreado só passa uma vez. Eu lhe disse que pegasse a proposta e enfiasse bem fundo no traseiro. Vou precisar repetir isso agora ou podemos nos concentrar no serviço?"

Berald esperava um rompante de indignação ou constrangimento, mas Mordrek apenas recostou-se na parede e cruzou os braços. Iluminado pela chama azulada no interior do cristal, seu semblante impassível lembrava uma máscara mortuária.

Era preciso reconhecer, o sujeito tinha sangue-frio. E uma boa dose de sangue-frio era o que ele mesmo precisava para concluir o trabalho naquela maldita fechadura. Esfregou as mãos nas calças para enxugar o suor e levou as gazuas belmas aos lábios para lubrificá-las com saliva. As peças mostraram seu valor quando os pinos mais teimosos no fundo do mecanismo cederam. Inviolável uma ova! Era como seu tio costumava decretar vitória sobre uma fechadura difícil, e Berald estava muito perto de vencer a sua. Prendeu a respiração para controlar o tremor na mão e imprimir somente a força necessária no carneiro, torcendo a peça espremida entre as outras à espera do desejado clique. Em vez disso, houve apenas um baque seco contra o seu dedo.

Uma agulha.

Antes oculta, agora exibia sua minúscula haste reluzente terminada numa ponta afiada. Haviam-na instalado entre dois pinos à entrada da fechadura, num pequeno pêndulo impulsionado por uma mola, de modo a atingir os dedos do invasor que conseguisse alcançar o mecanismo mais ao fundo da tranca. Um aparato engenhoso. Eficaz. Cruel.

Berald examinou a bolota de sangue que brotava de um furo entre a cutícula e a carne, e sentiu o calafrio que percorria seu corpo, açulando-lhe os humores, despertando-o para a dor. Veneno?

"É uma pena," disse Mordrek num tom desinteressado. Berald sentiu a vista embaçar. Tentou apoiar-se no braço do mago, mas os seus estavam pesados. "Esse foi o típico cavalo arreado, Berald..." O olhar do mago era puro desprezo.

Suas mãos... já não tremiam.

"No seu caso, pela segunda vez."

Pela segunda vez...

"Eu poderia tê-lo ajudado, sabe?" Mordrek exibiu diante de seu rosto uma chave que acabara de tirar de um dos bolsos. "Podíamos ter ajudado um ao outro, na verdade."

Berald buscava forças para se mover, mas a paralisia o havia tomado por completo. Apenas os olhos ainda se moviam, acompanhando a movimentação do mago. Ele viu quando Mordrek introduziu a chave na fechadura maldita.

"Eu sabia haver algo ardiloso sobre essa porta. O mapa que obtive em Zunda alertava que somente esta chave pouparia o invasor dessa armadilha endiabrada, mas eu não podia me arriscar, podia?"

Zunda...?

Houve um clique.

"Quando soube que vocês estavam convenientemente hospedados tão perto do forte — os famosos Falcões Capazes! —, e que ainda não tinham arranjado um substituto para aquela aberração que chamavam de mago... Rá! Este foi o meu cavalo arreado, caro Berald. E diferente de você, eu não o deixei escapar."

Maldito. Maldito seja, Dal-Amoth!

"Com relação ao seu suplício, não se preocupe," disse o infame feiticeiro sob o disfarce que os havia enganado, e cujo tecido ilusório agora se desfazia como a fumaça de um pavio apagado. "Qualquer que seja essa substância, creio que esteja aí há tanto tempo que a potência deve ter minguado." Antes de fechar a porta, Dal-Amoth lançou-lhe um último olhar. "Anime-se. Se os outros idiotas se livrarem da encrenca que lhes armei lá em cima, talvez haja tempo de salvá-lo."

Na escuridão que lhe restara, Berald buscou conforto nas lentas batidas do seu coração. Até que, pouco a pouco, como as pás de um moinho num rio sem correnteza, sobreveio o silêncio... Onde deveria haver nenhum.

MESTRE DA MASMORRA

No Episódio de Hoje...

Aventuras avulsas também podem incrementar sua campanha!

Quando foi a última vez que você leu uma boa história? Viu um bom filme?

Se foi uma obra produzida nas últimas duas décadas, as chances são de que tenha sido uma trilogia. Ou um arco desenvolvido em várias edições, no caso de uma história em quadrinhos. Isso é reflexo direto de uma das grandes obsessões de nossos dias: a continuidade.

Diferente de outras épocas, as histórias continuadas hoje são a norma, não a exceção. Muitos acreditam que isso seja uma evolução, uma forma de contar histórias mais complexas. Por curiosidade, a continuidade é uma das características mais fortes do RPG: campanhas sempre foram a norma, enquanto aventuras avulsas são a exceção.

No mês passado, nosso querido Leonel Caldela falou sobre a importância da continuidade numa campanha. Aqui vamos analisar o inverso: quais os benefícios de se livrar da continuidade?

Benção ou maldição?

A continuidade é uma ferramenta que existe há muito tempo dentro do entretenimento, mas ganhou notoriedade recente principalmente com a ascensão das séries de TV.

As histórias mais antigas eram fechadas e não exigiam continuação. Livros, HQs e mesmo episódios de séries de TV tinham começo, meio e fim. Quando uma nova história era contada, quase nunca tinha ligação com uma história anterior — a não ser pelos personagens. Esse formato episódico era chamado de "monstro da semana".

O monstro não precisa ser um monstro de verdade, mas um novo imortal maligno (que deve ser decapitado no final do episódio), como em *Highlander: A Série*, um novo planeta ou civilização (cujas diferenças culturais devem ser contornadas), como em *Jornada nas Estrelas*, ou um evento que desafia a ciência (cuja explicação exige conhecimentos dos quais ainda não dispomos e sobre os quais podemos apenas teorizar), como em *Arquivo X*. Um novo desafio para os personagens principais e seus coadjuvantes.

Encerrada uma história, é hora de um novo episódio. Os personagens voltam ao estado anterior, e suas personalidades pouco se alteram.

Nas raras vezes que um amigo ou inimigo volta a aparecer, percebemos sem que ele não mudou em absolutamente nada!

Por isso muitos afirmam que a continuidade permite contar histórias mais complexas. Em tramas continuadas, os personagens mudam, crescem e evoluem.

Mudança é uma coisa boa... Mas será que tudo precisa realmente mudar para que tenhamos um bom enredo?

Na história de hoje...

O primeiro passo para criar uma narrativa episódica é estabelecer uma premissa que seja ao mesmo tempo longa e cujo objetivo final nunca possa ser alcançado. Mesmo que você consiga imaginar uma resolução, o público deve sempre viver em dúvida: será mesmo possível atingi-la?

Tome *Caverna do Dragão*, por exemplo. Os protagonistas são levados para outra dimensão e devem encontrar uma forma de voltar para casa. Essa salvação não está definida; pode ser que exista uma única forma ou muitas formas diferentes de retorno. Como não sabem o que exatamente pode ser esta solução, os heróis vagam continuamente enfrentando monstros, resolvendo problemas e esperando que, um dia, seus desejos de regresso sejam atendidos. Caso conseguissem voltar para casa já na primeira aventura, seria o fim da série e a trama se prestaria mais para um filme ou aventura avulsa do que para uma série de TV ou campanha de RPG. Isso não quer dizer que os personagens nunca possam resolver sua situação; na verdade, eles devem continuamente chegar bem perto disso, apenas para ter sua vitória roubada na última hora.

Para criar uma história episódica, a única pergunta que você precisa fazer é questionar a premissa: é possível vencê-la? E então repetir essa pergunta acrescentando uma condição, que será o tema de cada episódio: será que todos os imortais são malignos? Não sei, precisaremos encontrar outro no episódio de hoje (*Highlander: A Série*). Será que algum dia as civilizações da galáxia viverão em paz, harmonia e prosperidade? Não sei, precisaremos encontrar outros povos e culturas (*Jornada nas Estrelas*). Será que já dispomos de todo o conhecimento necessário para compreender o mundo? Não sei, precisaremos de eventos que testem nosso conhecimento atual (*Arquivo X*). Assim como a premissa, a pergunta de uma história episódica nunca muda. O que muda é apenas a condição que testa a premissa.

O primeiro episódio ou sessão de jogo de uma história episódica precisa introduzir a premissa, questioná-la e, é claro, introduzir os personagens. Esse primeiro contato deve permitir ao público e aos jogadores saberem quem os personagens são. Todos devem ter um momento para mostrar maneirismos, vícios e virtudes. E também poderes, armas, equipamentos especiais e, principalmente, seu caráter.

É, como em toda série, o episódio piloto, o capítulo de origem dos personagens, que mostra como é um dia normal na vida deles. Mas lembre-se que essa primeira aventura já apresenta o objetivo da série e o quão impossível parece ser contornar as dificuldades que os impedem de atingi-lo.

Em *The Walking Dead*, Rick acorda no hospital e vai pouco a pouco descobrindo sobre o apocalipse zumbi que devastou o mundo. Ao longo do episódio, aprendemos sobre suas habilidades, passado e também sobre seu caráter. A premissa é apresentada: sobrevivência.

Em cada episódio, Rick deve encontrar uma forma de sobreviver aos zumbis. Existem outros sobreviventes, e ele os encontra, revelando mais sobre ele mesmo.

Note que, apesar de todas as aventuras ao longo de um episódio, nunca surge a possibilidade de uma solução para a praga zumbi. Enquanto a premissa de *Caverna do Dragão* é "tentar voltar para casa", em *The Walking Dead* é "sobreviver ao apocalipse zumbi". A pergunta é sempre: será que Rick vai sobreviver? E a condição muda, dando o tema de cada episódio: será que Rick vai sobreviver a uma visita à cidade em busca de mantimentos? Será que Rick vai sobreviver à passagem de uma horda de zumbis?

E isso é tudo que uma história episódica precisa. Depois do final de uma aventura, tudo volta ao estado anterior. Os Pupilos vagam pelo Reino em busca de uma forma de retornar para casa, Duncan MacLeod toca sua loja de antiguidades até o próximo imortal maligno aparecer, a Enterprise retoma sua viagem exploratória, Rick continua tentando sobreviver... Até a próxima história. Não importa o que aconteça, os personagens seguem imutáveis.

O eterno meio

Depois que você estabeleceu a premissa da série e introduziu os personagens, é hora da diversão!

A vantagem de uma série episódica é sua diversidade. Como não há quase nenhuma mudança nos personagens — e no próprio *status quo* do mundo onde vivem —, praticamente qualquer coisa pode acontecer. As histórias em quadrinho americanas são o maior exemplo disso. E não estou falando apenas da Disney! Praticamente todos os super-heróis já singraram o espaço e encontraram civilizações alienígenas. Viajaram no tempo. Visitaram outras dimensões. E até viveram aventuras no quintal de casa.

Essa liberdade permite histórias que séries continuadas nem sempre podem explorar. Uma campanha deste tipo permite inclusive que você deixe a premissa da série de lado! Os Vingadores se reuniam para uma partida de beisebol, em vez de enfrentar supervilões. Toda temporada de *Friends* tem um episódio no Dia de Ação de Graças, em que eles não se reúnem na cafeteria. *Problemas aos Pingos* talvez seja um dos melhores exemplos em *Jornada nas Estrelas*... Não importa o quão bizarro, louco ou estranho seja uma história em uma série episódica; depois dele, tudo voltará ao normal.

Não se deixe iludir, no entanto: uma história episódica não precisa ser louca ou destrambelhada! Ela pode ser séria, ter momentos cômicos, assustadores e românticos. Mas os personagens não mudam. O mundo não muda.

Tudo o que a série precisa é que você apresente uma nova condição ao questionar a premissa: será que Sheldon vai continuar um "robô" ao ser apresentado a uma possível namorada? Será que hoje Homer vai aprender alguma coisa? Será que a Liga da Justiça conseguirá impedir os novos planos do Sindicato do Crime?

Os heróis de uma história episódica não precisam ser vítimas ou pessoas despreparadas. Como protagonistas, devem levar a história adiante com suas ações. Os heróis de *Caverna do Dragão*, por exemplo, são mais espertos, corajosos e determinados que muitas pessoas da mesma idade. Além disso, contam com armas mágicas que os colocam acima da maioria dos habitantes da dimensão em que foram parar. Ao longo das aventuras, suas habilidades são testadas e eles se mostram capazes. Para o público, eles têm o necessário para encontrar uma forma de retornar para casa. Assim, a busca continua, e o público permanece vidrado. Note que se o protagonista alcançar vitórias apenas através da sorte ou dos feitos de terceiros, sua série estará fadado ao fracasso. Por mais episódica que seja sua história, papéis típicos, como o protagonista levando a história adiante, precisam ser mantidos.

Habilidades e equipamentos também não precisam mudar. Em uma série episódica, é melhor até que não mudem. Toda mudança é apenas sugerida ou cosmética; na teoria, Duncan MacLeod deveria ficar mais poderoso depois de cada imortal vencido. Mas ele aparenta ser sempre o mesmo, inclusive no estilo de luta. Rick usa sempre o mesmo revólver e, Michonne, a mesma espada. Os personagens não precisam ficar mais poderosos, e também não precisam ficar mais fracos, escrachados ou exagerados. Eles são o que são. Isso é o que muitos roteiristas modernos não entendem sobre as séries de TV antigas que tentam ressuscitar — as histórias episódicas não buscavam exagerar as qualidades e defeitos dos personagens, mas mostrar como eles conseguiriam sobreviver a mais um dia enfrentando a premissa da série.

O formato de uma série episódica é repetitivo, mas a série em si é tão repetitiva quanto você quiser. Sem as restrições da continuidade, cada história pode ser tão diferente quando você puder imaginar. James Bond enfrenta um super industrial americano num dia (*007 Contra Goldfinger*) e espiões soviéticos no outro (*Moscou Contra 007*). Nesse meio tempo, enfrenta vilões no espaço (*007 Contra o Foguete da Morte*) e nas profundezas do oceano (*007 Contra Chantagem Atômica*). Depois de qualquer missão, volta ao estado original de fleumático agente secreto britânico a serviço de sua majestade e vai paquerar Moneypenny.

Desenvolvimento de personagem

Tudo muito legal, mas como isso funciona para os jogadores de RPG? Se não há evolução real, por que continuar se aventurando? A resposta é uma só: diversão.

Em RPG, o mais importante é combinar com os jogadores que jamais have-

rá uma resolução para a premissa da campanha. Não importa o quão perto eles cheguem de resolvê-la, algo sempre acontecerá para que eles não tenham sucesso. O objetivo de cada sessão é mostrar uma aventura naquele mundo, com aqueles personagens, dadas aquelas condições. Mais do que em qualquer outro estilo, em séries episódicas o importante é a jornada, não o seu fim. *Caverna do Dragão* fazia isso muito bem: sempre que os heróis chegavam perto de voltar para casa, uma decisão moral os obrigava a abrir mão da vitória em nome de fazer o bem.

Histórias episódicas também são muito mais receptivas às sugestões do público e dos jogadores. Enquanto em uma história continuada você precisa escrever o que aconteceu pouco tempo depois da última história, em uma série episódica você não precisa se preocupar com o que veio antes. Se um de seus jogadores pede uma exploração de masmorras, você pode escrever uma aventura desse tipo, mesmo que na aventura anterior eles tivessem viajado pelo espaço. Se um dos jogadores gostaria de encontrar um megadroide, basta criar uma desculpa para o megadroide aparecer na campanha.

Uma série episódica permite até ignorar certas convenções. Em uma história continuada típica, os personagens normalmente são reintroduzidos no início da aventura, há uma apresentação da missão e só então a história avança.

Em uma história episódica, você pode jogar os personagens direto na ação. Um simples "Vocês vieram até essa aldeia do outro lado do continente em busca de uma forma de voltar para casa" é o suficiente para qualquer episódio de *Caverna do Dragão*. "Vocês estão no centro da cidade em busca de armas e munição" funciona para *The Walking Dead*.

Onde começa... e para onde vai

A maior restrição de uma série episódica é que os personagens não evoluem. Pelo menos não no sentido típico de uma campanha de RPG.

Mas, aqui, os heróis também não precisam começar no primeiro nível. Não precisam ser novatos, nem precisam crescer muito em poder. O importante é mostrar o que fazem com o que têm em mãos. Então, o mais adequado é começar em níveis mais altos ou com uma pontuação maior.

MacGyver decididamente não é um personagem iniciante, assim como Batman, Thor ou Superman. Mas isso não impede que esses personagens vivam grandes aventuras! Desafiar heróis poderosos pode ser bastante divertido para o mestre, e frustrar os planos deste pode ser ainda mais divertido para os jogadores.

O nível de poder da campanha varia de acordo com o tipo de história que você quer contar. O melhor é conversar com os jogadores.

Vocês buscam histórias que envolvam exploração, surpresa e descoberta? Então os níveis entre o 1° e o 5° são os mais adequados. Querem viajar entre reinos e se misturar com lordes locais? Algo entre o 6° e o 10° níveis parece o correto. Preferem se misturar com reis e imperadores e salvar o mundo? Do 11° ao 15° nível parece o ideal. O mundo ficou pequeno e vocês buscam desafios maiores em outros Planos? Comecem com personagens do 16° ao 20° nível. **Mutantes & Malfeitores** sugere personagens de Nível de Poder 10 (ou 10° nível em *Tormenta RPG*) para a maioria das campanhas.

Com os personagens prontos, o importante agora é se aventurar. Lembre-se que a maioria das aventuras será uma diversão de uma tarde ou duas sessões de jogo no máximo. Depois disso, tudo voltará a como era antes.

Contenha-se!

Em histórias episódicas, nenhuma história parece louca ou bizarra demais. Mas a verdade é que se você não tiver cuidado, pode perder o controle e exagerar. A palavra de ordem é moderação.

Ambientes e culturas exóticas devem ser a exceção, não a norma. Não há problema nenhum em seus heróis encontrarem um Jedi no continente de Arton, em *Tormenta*, mas um exército de Sith no mesmo contexto é demais. Embora séries episódicas pareçam especialmente talhadas para a comédia, ainda mais séries com clima sério foram contadas nesse formato.

Então, segure a vontade de incluir uma montanha de elementos exóticos em uma mesma história em favor de apenas um ou dois. Isso será o suficiente para mobilizar a audiência e seus jogadores, além de manter sua fama de autor comedido e diligente.

A menos, é claro, que sua campanha seja toda voltada para o exagero e para o absurdo. Aí, vale qualquer coisa. O tempo todo.

GUSTAVO BRAUNER

MAGIC
The Gathering
GRAND PRIX
PORTO ALEGRE
A maior festa do Magic Nacional
já tem a próxima parada em 2017:
17,18 e 19 de março
Centro de Eventos Fiergs
Porto Alegre
Serão milhares de jogadores, artistas famosos,
torneios de todos os tipos, estandes de várias
lojas e muito, muito mais!
REALIZAÇÃO:
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
BAZAR DE BAGDA .COM.BR
gpmagicbrasil.com

3D&T/FAE

STEVEN UNIVERSE É UM DESENHO ANIMADO DE GRANDE SUCESSO, EXIBIDO NO CARTOON NETWORK E TAMBÉM DISPONÍVEL EM PLATAFORMAS DE DISTRIBUIÇÃO ONLINE COMO O NETFLIX E A ITUNES STORE.

Criada e desenvolvido por **Rebecca Sugar** (uma das roteiristas de *Hora de Aventura*), a série conta a história de Steven Universo, um menino carismático com poderes mágicos, que agora faz parte das Crystal Gems, uma equipe que protege a humanidade.

A equipe, formada por Garnet, Pérola e Ametista (além de Steven), é tudo o que restou do grupo original de Rose Quartz, a mãe de Steven. Ele herdou os poderes dela e agora está aprendendo a usá-los e a ajudar as Crystal Gems nas suas tarefas. Mas além de aprender, Steven também vai ensinando às Crystal Gems e seus antagonistas que o que todo mundo mais precisa nesse mundo é de amor.

As histórias, repletas de aventuras fantásticas e insólitas, se passam alternadamente em locais exóticos escondidos pelo planeta ou na pequena Beach City, que fica próxima à base de operações das Crystal Gems.

Steven e suas companheiras enfrentam todo tipo de desafios, desde monstros Gem corrompidos que permaneceram na Terra após a Rebelião de Rose Quartz até confusões trazidas pelos habitantes de Beach City.

O desenho é aclamado pela crítica e público não apenas por sua representação sincera de um herói-menino em crescimento, mas também por apresentar uma série de discussões que podem ser apreciadas por crianças e adultos.

Desde coisas como famílias de diferentes padrões, identidade de gênero, formas não tradicionais de amor e até mesmo assuntos espinhosos como relacionamentos abusivos — sempre com muito tato e cuidado.

É muito fácil assistir e se identificar com o bom humor inocente de Steven, a sisudez carinhosa de Garnet, a obsessividade angustiada de Pérola, a atitude despojada de Ametista ou mesmo as preocupações do pai de Steven e das Crystal Gems para com o garoto.

GEMS

As Gems são extraterrestres com habilidades especiais (talvez mágicas, talvez tecnológicas) provenientes de sua pedra. Inicialmente, pedras do mesmo tipo podem ser muito parecidas. Porém, aos poucos, elas aprendem a tirar vantagem de suas capacidades e podem se destacar umas das outras por sua personalidade e pelo uso que fazem de seus poderes.

Fisicamente, as Gems são idênticas aos minerais de quem herdam o nome. Possuem uma alma, uma personalidade e pensamentos, e se quiserem podem projetar um corpo humanoide ao redor de sua gema. Esses corpos representam como elas se veem e sempre incluem a própria pedra incrustada em alguma parte do corpo — na testa, no meio do peito, nas palmas das mãos, no umbigo... e sua aparência pode ser mudada conforme a personalidade da Gem se altera. No decorrer do desenho, vemos Ametista, Garnet e Pérola mudando suas formas físicas de acordo com as experiências que vivem. Algumas ainda conseguem dominar esse aspecto de maleabilidade do próprio corpo, usando habilidades de metamorfose. Todas as Gems conhecidas se identificam com o gênero feminino da Terra. Steven é a exceção, sendo um humano meio-Gem.

O corpo das Gems pode ser destruído sem que isso acarrete danos à pedra, já que este é apenas uma projeção. A Gem recua para sua pedra até que tenha recuperado suas energias e possa projetar um corpo novamente. Caso a própria pedra seja atacada, há chances de que ela se quebre ou estilhace, podendo acarretar em sua morte.

Como muita coisa dentro do universo de Steven, o corpo das Gems é uma metáfora sobre como o que mostramos para o mundo é uma projeção de quem escolhemos ser. Quando nos machucamos, temos a tendência de nos recolher até que estejamos prontos de novo para encarar o mundo. Dessa maneira, entendemos que quando as Gems passam por essa experiência de quase morte, elas passam a se projetar de uma maneira diferente, da mesma forma que escolhemos mudar quem somos quando passamos por um momento difícil.

Homeworld é o planeta natal das Gems, mas pouco se sabe sobre esse mundo: a maior parte das informações conhecidas foram reveladas pelas Gems que começam a retornar à Terra, tentando retomar sua antiga colônia.

Como o nome indica, é um "mundo natal", onde a casta dominante dispensa ordens e envia naves colonizadoras para avançar seus planos imperialistas. Os detalhes desses planos ainda são obscuros. De todo modo, as Gems de Homeworld parecem não entender o respeito pela vida orgânica que as Crystal Gems demonstram, e nem seu apreço pelos sentimentos humanos e pelo conceito de união.

As Gems de Homeworld são organizadas em castas. Cada casta é composta por alguns tipos de Gems e cumpre funções pré-definidas na sociedade. É um sistema estruturado de maneira hierárquica, com as diamantes no topo. Contudo, as Crystal Gems não reconhecem a autoridade de nenhuma Gem de Homeworld.

As estruturas que as Gems deixaram na Terra se assemelham a antigas construções de pedra. Esses locais eram usados para objetivos diversos, desde a fabricação de soldados e desenvolvimento de armas até o controle e extração de fontes de energia. Mesmo após milênios, muitas dessas ruínas ainda estão total ou parcialmente funcionais. A maior parte é conectada por uma rede de portais que se assemelham a plataformas de cristal.

Uma Gem consegue ativar o portal apenas desejando estar em outro portal, e então é transportada quase que automaticamente. As Gems de Homeworld que voltam para encontrar as Crystal Gems depois de milhares de anos de isolamento trazem uma tecnologia mais avançada, que as Crystal Gems têm alguma dificuldade em operar.

CRYSTAL GEMS

As Crystal Gems são rebeldes que juraram defender a Terra das outras Gems, e são auto-proclamadas protetoras da humanidade. O grupo se formou há milênios, quando Rose Quartz iniciou uma rebelião contra Diamante Rosa e as Gems de Homeworld que queriam colonizar nosso planeta para propósitos sinistros.

Rose mostrou às suas companheiras como a Terra estava repleta de belezas sensíveis e dos sentimentos humanos. Talvez nem todas tenham compreendido completamente o que ela quis dizer quando defendeu seus ideais, mas elas acreditavam em Rose, o que foi mais do que o suficiente para se juntarem à guerra.

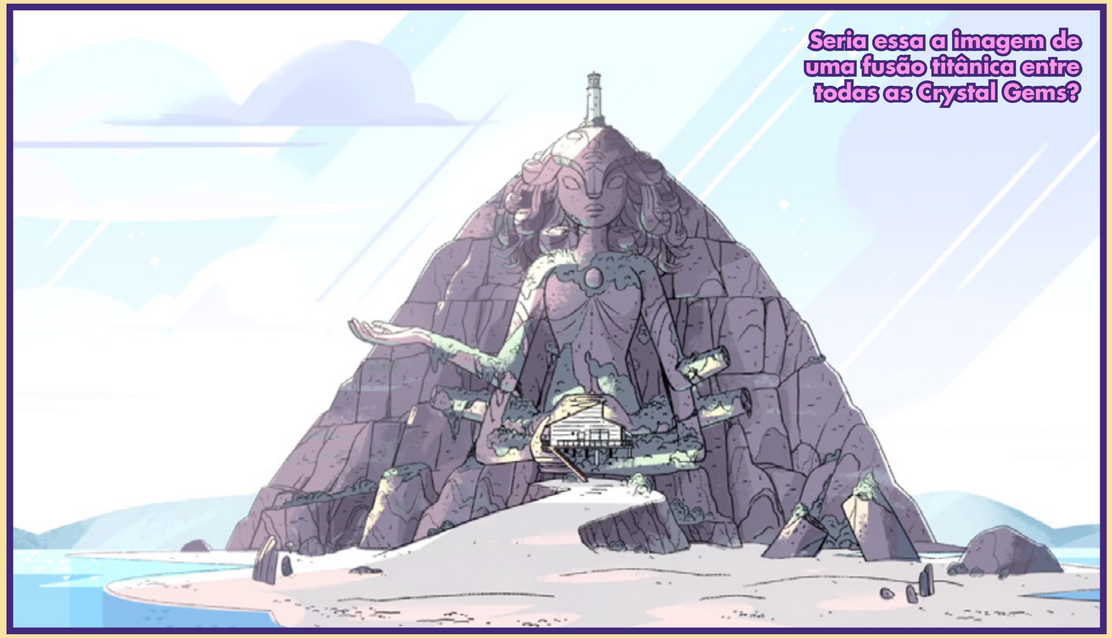
Agora, com a presença de Steven e a ausência de Rose, as Crystal Gems às vezes se sentem perdidas. Ainda assim, descobriram no filho da antiga líder o mesmo amor pela vida e carinho incondicionais a todas as coisas, redescobrindo aos poucos a presença de Rose através de Steven.

As Crystal Gems realizam missões constantes para encontrar e neutralizar ameaças à Terra causadas por Gems corrompidas, os infelizes resquícios da rebelião que as libertou do domínio de Homeworld. Ao derrotar a forma física da inimiga, as Crystal Gems capturam a pedra que fica para trás criando uma bolha em volta dela. Elas chamam isso de "embolhar". Desta forma a Gem adversária é incapaz de reconstruir seu corpo físico, ficando em estado de animação suspensa. A bolha é então enviada para o Templo, onde todas elas ficam guardadas.

O Templo de Cristal é a casa e base de operações das Crystal Gems: uma construção antiga no formato de uma mulher de oito braços, meditando em frente à praia. O Templo possui um portal ativo, que se conecta com os outros espalhados pelo mundo, além de quartos que ficam fechados ao acesso externo, precisando que a Gem ative a porta que leva até seu próprio quarto, criando espaços exclusivos. O local também possui uma casa simples, onde vive Steven; uma lavanderia numa das mãos da estátua; a Sala das Bolhas, que armazena Gems corrompidas embolhadas; e uma sala especial chamada Coração de Cristal, que fornece energia ao templo e conecta todos os quartos.

FUSÃO

A fusão é uma metamorfose que ocorre com duas ou mais Gems quando se unem após uma dança. Elas fundem seus corpos em um só, reunindo as características das Gems originais — a entidade resultante é única, com uma personalidade própria, uma individualidade que depende da fusão para existir. Ela é difícil de realizar porque depende de uma sincronia perfeita de mente e



3D&T/FAE

emoções. Havendo opiniões ou sentimentos conflitantes, a fusão se quebra ou termina muito rápido — e as Gems voltam ao seu estado original.

Como vemos em Sugilite (Garnet + Ametista), a fusão pode ter uma atitude que escapa do controle das Gems originais. Por outro lado, ela pode expor um aspecto da personalidade das componentes que fica obscuro no dia a dia da vida separada de cada uma, como é o caso de Sardonix (Garnet + Pérola).

A fusão pode ser lida como uma metáfora para relacionamentos: no momento em que você se une a alguém, aquele relacionamento passa a ser algo além da soma dos dois, algo com uma maneira e personalidade própria. Este relacionamento não necessariamente é amoroso; pode ser uma amizade platônica ou mesmo uma situação de amor e ódio.

As fusões podem acontecer mesmo que haja uma certa resistência de uma das envolvidas e também usando sentimentos negativos. Elas podem ser motivadas por um objetivo comum ou mesmo pelo desespero de duas Gems. Alexandrite, a fusão das três Crystal Gems (Garnet + Pérola + Ametista) é sempre instável e invariavelmente é possível ouvir as vozes distintas das três Gems. Ela é formada quando as Crystal Gems tem um desejo e objetivo comum, um fim único e forte que as une.

Há também fusões que podem fazer mal para as envolvidas, como Malaquita (Jasper + Lápis). Ambas tinham objetivos diferentes para se manter na fusão, ainda que ela lhes fizesse mal. Uma fusão assim pode trazer consequências ruins, como pode ser visto na trajetória de Lápis, especialmente se mantida por muito tempo.

SENTIMENTOS E UNIÃO

Não importa o sistema que você escolha para viver aventuras no universo de Steven: uma das partes essenciais das histórias do desenho envolvem o desenvolvimento das relações entre as pessoas, sejam elas amizades, namoros, família, etc. Portanto, demonstrações de carinho, amor e afeição — e às vezes até brigas e desentendimentos — fazem parte desse desenvolvimento.

Isso não exige representar o amor entre adultos, embora possa estar presente. Em *Steven Universe*, é preciso saber demonstrar os sentimentos e a união entre os personagens, mesmo que isso seja difícil ou doloroso, como o próprio desenho mostra tão claramente. Inspirados pelo belíssimo RPG indie **Golden Sky Stories**, apresentaremos então uma mecânica de regras de Sentimentos & União.

A cada sessão de jogo, os personagens podem acumular pontos de Sentimentos & União (abreviados como SU daqui em diante), que então poderão ser usados para atingir e manter fusões. Embora possam ser simplesmente marcados a lápis na ficha de personagem, uma maneira divertida de acumular SU inclui o uso de marcadores físicos, como contadores de jogos de cartas colecionáveis, sementes de melancia, balas, restos de batata frita ou cartas de baralho. Assim, cada SU se apresenta com uma materialidade que facilita lembrar do seu uso posteriormente. Esses marcadores podem ter cores distintas ou serem fisicamente diferentes para cada jogador, o que facilita para os jogadores saberem com quem acumularam SU para fazer fusões.

Mas como obter SU? Em toda cena que envolva a interação de dois ou mais personagens, o mestre e os jogadores podem oferecer 1 SU da cor ou tipo apropriado para um personagem quando um limiar, uma condição for atingida. Exemplos de limiares incluem:

- Um personagem age de maneira gentil com outro;
- Um personagem deliberadamente se coloca no caminho do perigo para proteger outro;
- Múltiplos personagens declaram uma ação idêntica ou similar simultânea e *espontaneamente*;
- Um personagem mente ou se omite para não ferir os sentimentos de outro;
- Múltiplos personagens compartilham um momento de leveza e diversão;
- Múltiplos personagens passam juntos por situações emocionalmente difíceis;

- Um personagem ajuda outro a superar algo doloroso;
- Um personagem expressa gratidão por algo que outro fez;
- Um personagem ajuda outro a resolver um dilema pessoal ou ético.

Mas essas são apenas sugestões. No geral, qualquer ação que os jogadores sintam ter ajudado seu personagem, ou fez o seu sentimento pelo outro personagem crescer, pode ser recompensado com SU.

O mestre pode oferecer qualquer quantidade de SU de qualquer tipo usando seu melhor julgamento. Ele também deve estabelecer um limite de SU para cada sessão de jogo, pensando no número de jogadores e fusões possíveis, e garantir que eles tenham que ser cuidadosos ao oferecer SU entre si.

Quanto mais marcadores disponíveis, mais forte e duradoura será a fusão. O mestre também pode estabelecer um número mínimo de marcadores pra uma fusão acontecer.

Já os jogadores nunca podem oferecer SU para seus próprios personagens. Além disso, SU já obtidos por jogadores não podem ser transferidos para outros jogadores.

E como usar SU? Cada sistema tem suas regras específicas para a fusão, mas basta dizer que cada marcador acumulado permite que uma fusão permaneça por uma unidade de tempo mínima do sistema em questão.

No caso de *3D&T*, um turno por SU; em *FAE*, uma rodada por SU. Ao final de cada sessão de jogo, SU acumulados são perdidos, a menos que o mestre decida que a história é um episódio duplo ou múltiplo e os SU podem ser levados de uma sessão para outra.

Um exemplo de uso de SU: Numa aventura com cinco personagens, o mestre estabelece que cada jogador começa a sessão com 5 SU da sua cor, para oferecer para outros jogadores. O próprio mestre tem mais 5 SU de cada cor, que ele pode oferecer como quiser. Conforme as cenas se desenrolam, os SU trocam de mãos.

Nessa sessão de jogo, para uma fusão acontecer, os jogadores precisam ter no mínimo 3 SU da cor do jogador com quem querem se fundir; cada SU acumulado permite que a fusão permaneça ativa por uma unidade de tempo do sistema em questão.

MÚSICA

Outra parte que parece essencial nas aventuras de Steven e das Crystal Gems são as músicas. Nem todo episódio é musical, mas além trilha de abertura — divertidíssima e grudenta — muitos episódios trazem canções que casam perfeitamente com a história.

E como incorporar esse elemento em suas sessões de jogo? De um jeito mais difícil do que distribuir SU, com certeza. Nem todos os jogadores terão a habilidade musical para incluir pequenas estrofes rimadas, frases musicais em instrumentos portáteis como gaitas e ukuleles ou mesmo gravar músicas inteiras. Mas não tem problema! Veja algumas sugestões.

A cada duas ou três sessões de jogo, avise os jogadores com antecedência que a sessão seguinte será um episódio musical. Prepare uma trilha sonora que acompanhe as emoções e situações que você planejou para a sessão. Pode ser uma playlist em algum site da internet ou de um aplicativo de música para celular;

Encoraje os jogadores a se soltar e cantar junto no episódio musical. Se a música não for fácil o bastante, ofereça trechos de refrão em pedaços de papel para que possam acompanhar. Mas sempre respeite a vontade de cada jogador, nunca forçando a barra;

Mesmo fora de episódios musicais, tente fazer frases com rimas bobas e peça para os jogadores continuarem com outra frase que mantenha a rima — ainda que as frases não estejam musicadas, rima e poesia são boas maneiras de fazer referência à música.

E o que todo mundo ganha com isso? Além de diversão, o mestre pode oferecer SU adicionais para os personagens entrarem no clima, sempre cuidando para não exagerar na quantidade nem forçar o foco da atenção em um único jogador. A critério do nar-

rador, os jogadores também podem trocar SU entre si durante cenas musicais, inclusive transferindo SU para quem não esteja cantando ou participando. É uma boa oportunidade para equilibrar o SU do grupo e garantir que todos possam participar de uma fusão se a oportunidade surgir!

MINICENÁRIO: BEACH CITY

Na pequena e costeira Beach City, Steven tem muitas opções para sua atividade favorita: comer. Sua primeira opção é a Lanchonete da Praia, que vende batatas fritas. Lá trabalham o sr. Fryman, pai preocupado e fervoroso defensor das batatas; Peedee, o caçula que busca a aprovação do pai e ser um bom empregado; e Ronaldo, o filho mais velho, empenhado em manter seu blog sobre as estranhezas da cidade: "O Mundo Estranho de Beach City".

Logo ao lado fica a Pizzaria, gerenciada pelo severo Kofi Pizza. Lá também trabalham Nanefua Pizza, a mãe de Kofi, uma senhorinha tranquila; e também as filhas gêmeas dele, Kiki e Jenny. Enquanto Kiki é preocupada em agradar a todos, Jenny é uma adolescente rebelde mais preocupada com os amigos e sua imagem.

Mas o restaurante preferido de Steven é o Big Rosquinha, onde trabalham seus amigos Sadie e Lars; se bem que Lars mal trabalha, sempre fazendo corpo mole e correndo atrás do grupo de amigos descolados do Buck Dewey. Sadie é um amor de menina, e muito trabalhadora, mas insiste em querer que Lars seja mais do que seu amigo, por mais que não consiga admitir isso na frente dele.

E o que mais temos em Beach City? Você pode ir jogar no Parque de Diversões de Beach City, ou na loja de Jogos Eletrônicos de Harold Smiley, um sorridente e comunicativo "empreendedor". Às vezes ele também é o locutor da arena secreta de luta livre, outra atividade interessante para aventuras, onde às vezes Ametista gosta de competir disfarçada.

Se você circular pela cidade, pode acabar chegando até o Lava-Carros, onde trabalha o simpático Greg Universo, pai de Steven e ex-músico. Andando por aí também não é difícil encontrar o inocente e gentil carteiro Jamie, um bom amigo de Steven; o prefeito Dewey,

fazendo sua campanha permanentemente; ou mesmo o terrível Cebola, com seu silêncio perturbador e sua atitude de gremlin terrorista. Se Cebola estiver numa enrascada e você quiser levá-lo de volta para casa dele, pode ter a chance de conhecer Vidalia, sua mãe descolada, ou Cauda Amarela, seu pai pescador que fala esquisito. Com sorte, pode trombar com Creme Azedo, o meio irmão de Cebola por parte de mãe, que não vai te escutar porque está de fones de ouvido escutando suas músicas de DJ.

AVENTURAS

Agora sim, conhecendo o cenário e estabelecidas suas mecânicas de jogo próprias, podemos começar a nos aventurar no universo de Steven. As histórias de Rebecca Sugar são uma deliciosa mistura de aventura e cotidiano que pode trazer experiências muito interessantes. Ao mesmo tempo em que as Crystal Gems precisam defender a Terra, o momento atual pode ser visto como pacífico se comparado com a rebelião de Rose Quartz. Em alguns dias você terá que lutar contra monstros de Gems corrompidas, mas em outros defender o mundo depende também de buscar harmonia entre dois vendedores em guerra na cidade ou ajudar amigos a fazerem as pazes.

O desenho se passa em Beach City, mas você pode jogar em uma nova cidade, criando novos personagens secundários para interagir com seus jogadores e sua história (lembrando que Beach City é um lugar pequeno, o que ajuda muito a interagir e conhecer todos os personagens).

Outros cenários importantes são os de resquícios de tecnologia Gem que vemos em alguns episódios, como templos, ilhas, forjas e até berçários de onde as Gems nasciam da própria terra.

Usando os personagens da série animada ainda há muito o que explorar, inventando novos locais, novos problemas com Gems corrompidas ou mesmo confusões entre os cidadãos, pensando sempre nesse meio termo e no desenvolvimento da história como algo significativo para os jogadores.

Uma outra sugestão ainda dentro do universo da animação é transformar personagens secundários em personagens dos jogadores. As cinco Rubis que aparecem no episódio *Tacada Certeira (Hit the Diamond)*, assim como Peridot e Lápis, são novas no planeta Terra e mesmo em relações de amizade. Pode ser interessante jogar com elas e ver sua interação com nosso mundo e seus habitantes. E não se preocupem, como mestre ou jogadores, em serem personagens "secundários". Sempre há tesouros escondidos por trás dos palcos e é possível tecer suas histórias por dentro da trama principal.

OUTRAS GEMS

Aqui vamos tomar um pouco de liberdade, certo? Hoje sabemos que as integrantes das Crystal Gems não são as únicas Gems: Lápis estava presa num espelho desde a Rebelião. O que nos garante que não podem existir outras Gems perdidas pela Terra? Desbravando seus próprios universos, combatendo outras Gems corrompidas… e você pode ser uma dessas!

No episódio *Amigo Monstro (Monster Reunion)*, Steven mostra mais do seu poder de cura, trazendo a Centípoda parcialmente de volta da corrupção provocada pela Diamante Rosa. E se imaginarmos que Rose Quartz, em seus últimos momentos, finalmente conseguiu curar algumas Gems em segredo? Podemos usar destas pequenas linhas soltas para tecer aventuras atuais com novos personagens, longe de Beach City.

Outra opção é brincar com o passado e com as expedições das Gems de Homeworld.

Se Lápis ficou presa por tantos anos dentro de um espelho, será que não poderiam haver outras Gems presas ou perdidas mundo afora em outras épocas? Ou mesmo Gems enviadas para averiguar a colônia, assim como Peridot? Ou mesmo imaginar as próprias Crystal Gems em outras épocas — nos anos 1920, 1940 ou 1970? Talvez até com integrantes extras e com outros monstros para combater?

Não é porque temos um *canon* bem fechadinho como o de *Steven Universe* que não podemos imaginar aventuras diferentes.

Usem qualquer brecha na história para fazer novas Gems, com pedras e personalidades diferentes. O importante é se sentir parte da história geral, enquanto desenvolve sua própria; e, claro, se divertir com seus amigos!

3D&T/FAE

3D&T ALPHA

Para jogar *Steven Universe* nesse sistema, você vai precisar do **Manual 3D&T Alpha** e do **Manual do Defensor**. É bastante óbvio que as Crystal Gems são bastante adequadas como personagens de *3D&T*: níveis de poder que vão aumentando com as fusões, poderes sem explicação nenhuma e uma boa dose de pancadaria se encaixam como uma luva aqui. Se o grupo quiser jogar com as Crystal Gems, pode ser interessante usar Pontos de Destino* para equilibrar os personagens de níveis de poder diferentes. Para personagens novos, o mestre deve usar seu melhor julgamento quanto ao acesso a vantagens e desvantagens. Mesmo magia e poderes divinos podem ter alguma outra explicação e oferecer benefícios de regras idênticos em jogo. Itens marcados com um asterisco podem ser encontrados em maiores detalhes no **Manual do Defensor**.

Nova Vantagem Única: Gem (5 pontos)

Gems são um tipo de construto, mas não são estritamente construídas. Sua "gestação" é complexa e envolve o uso de "incubadoras" que geram novas Gems. Cada uma possui algumas características em comum com outras pedras do mesmo tipo; elas também têm cores e cabelos espalhafatosos e em geral parecem humanoides bastante diferentes. É difícil, mas não impossível, confundir uma Gem com um ser humano normal, mas elas dificilmente sofrem os efeitos de desvantagens como Modelo Especial e Monstruoso (há exceções). Em termos de regras, elas possuem as características normais de construtos, exceto onde indicado a seguir.

• **Aptidão.** As diferentes Gems são criadas para cumprir funções específicas. Uma Gem ganha uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar uma vantagem de 2 pontos (exceto perícias) por 1 ponto; ou usar a aptidão para comprar uma habilidade especial de uma outra vantagem única ou kit, a critério do mestre.

• **Brilho da Pedra.** Você pode lançar a magia Luz com a cor de sua pedra a partir dela sem gastar PMs.

• **Embolhar.** Você pode criar uma bolha protetora da cor de sua pedra ao redor de objetos. Normalmente, isso é usado para capturar Gems derrotadas, embolhando a pedra para impedi-la de formar um novo corpo. Isso exige pegar a pedra gastando uma ação e fazer um teste de H+1; em caso de sucesso, a pedra é embolhada e pode ser imediatamente teleportada para um local seguro à sua escolha, sem limite de alcance.

• **Fusão.** Gems podem realizar a Fusão, descrita em regras mais à frente. Elas não precisam da vantagem Parceiro para isso.

• **Item Especial.** Cada Gem tem um item especial projetado a partir de sua pedra. Pode ser uma arma, como as manoplas de Garnet, o chicote de Ametista ou a lança de Pérola; um item de proteção, como o escudo de Steven; ou mesmo algo subjetivo, como as asas de Lápis. O item deve ser criado ou sacado com um movimento, e pode oferecer os benefícios de um ou mais itens mágicos não-consumíveis de até 20 PEs (*Manual 3D&T Alpha Revisado*, p. 117).

• **Recuar para a Pedra.** A forma física das Gems normalmente não recupera PV com cura ou conserto. A única exceção conhecida para essa limitação são os poderes de cura de Steven e Rose Quartz. Quando uma Gem chega a 0 PVs, sua forma física desaparece e tudo o que resta é sua pedra. A pedra então começa a se recuperar, podendo levar horas, dias ou até semanas para voltar a formar um novo corpo. Em termos de jogo, caso você seja morto durante uma aventura, não poderá retornar antes da aventura seguinte, mas retorna com PVs e PMs máximos. A pedra ainda pode ser atacada, no entanto: se sofrer dano, pode ser rachada, estilhaçada ou destruída. Uma pedra rachada não está morta e pode voltar a formar um novo corpo, mas não consegue usar seu item especial. Uma pedra estilhaçada pode voltar a formar um novo corpo, mas não consegue usar seu item especial e recebe –2 pontos escolhidos entre as desvantagens Inculto, Insano, Monstruoso ou Modelo Especial. Uma pedra destruída não pode ser trazida de volta por nenhum meio conhecido até o momento.

• **Sentimentos.** Após contato com as pessoas da Terra, a maioria das Gems passa a expressar emoções que antes lhes eram desconhecidas. Ao contrário de outros construtos, elas podem ser normalmente afetadas por magias e poderes que afetam a mente. Gems sem sentimentos, que não são afetadas por esses efeitos, aumentam o custo total da vantagem única em 1 ponto.

Nova Vantagem Única: Meio-Gem (4 pontos)

O único meio-Gem conhecido é Steven Universo. Mas isso não quer dizer que outros não possam existir! Um meio-Gem tem um pai humano e uma mãe Gem, e a mãe deve abrir mão de sua forma física para que o meio-Gem possa nascer. Ela ainda existe, de alguma maneira, na sua pedra, que é incorporada em alguma parte do corpo do meio-Gem. Isso dá a eles a possibilidade de obter poderes especiais, e também algumas vantagens intrínsecas. Eles são tratados como humanos para todos os propósitos de regras não mencionados aqui.

• **Corpo Orgânico.** Como humanos normais, meio-Gems podem recuperar PVs normalmente com descanso e curas normais ou mágicas. Mas o que acontece quando eles chegam a 0 PVs? Difícil dizer. Talvez o meio-Gem simplesmente morra. Talvez seja possível que as regras de Recuar para a Pedra das Gems se apliquem ao meio-Gem — que então passaria a ser uma Gem por completo, devendo pagar 10 PEs (ou 20 PEs se não tiver Sentimentos) e trocar de vantagem única. Como isso ainda não aconteceu no desenho, o mestre tem a liberdade de escolher a opção que pareça mais interessante em sua aventura.

• **Embolhar.** Funciona como a habilidade das Gems.

• **Fusão.** Funciona como a habilidade das Gems.

• **Item Especial.** Funciona como a habilidade das Gems.

Nova Vantagem: Fusão (2 pontos)

Você possui uma técnica especial que une seu corpo ao de um aliado em uma nova criatura, muito mais poderosa! Em regras, é semelhante a Parceiro (mesmo que não sejam Aliados, ambos os personagens devem possuir esta vantagem para adquirir Fusão). Porém, em vez de escolherem entre as características mais altas, ambos gastam um turno de combate para que todos os valores das fichas sejam somados!

A nova criatura surgirá com todos os PVs e PMs no máximo. Caso utilizem as regras de escalas de poder, ela pertencerá à maior escala entre os participantes (então, um Ningen e um Kiodai formarão um personagem Kiodai). Se ambos pertencerem à mesma escala, a fusão aumenta a escala em um nível (assim, dois Ningen formarão um personagem Sugoi).

Ambos os personagens precisam ter a vantagem Fusão, e o efeito dura até o final do combate, quando os PMs de ambos cairão imediatamente a zero.

Fusão: Regras Adicionais

A vantagem Fusão foi originalmente apresentada no livro **Tormenta Alpha** e atualizada no *Manual do Defensor*. Porém, ela pode ter interações de regras adicionais com as mecânicas de Sentimentos & União.

Você só pode efetuar uma fusão se os personagens envolvidos tiverem SU suficientes para iniciar a fusão. Além disso, os personagens podem gastar SU, devolvendo-os para o mestre, para ganhar membros adicionais, como na vantagem Membros Extras (1 SU por membro) — lembrando que isso inclui os efeitos das desvantagens Modelo Especial e Monstruoso! Outras modificações podem ser possíveis, como desvantagens que afetem a fusão automática e temporariamente para oferecer SU adicionais, por exemplo.

Ao contrário do normal, uma fusão pode ser quebrada, isto é, seu efeito termina antes do final do combate. A duração da fusão é igual à quantidade de SU acumulada, em turnos. Se a fusão chegar a 0 PMs, ela se quebra. Se houver discordância entre as decisões dos jogadores que controlam os personagens na fusão — um quer atacar o vilão, outro pretende salvar um amigo — a fusão se quebra. Se uma fusão for atingida por um Desestabilizador de Gems, além de seus efeitos normais, a fusão se quebra.

A fusão entre vários personagens é possível, se houver SU suficientes. Nesse caso, as características de todos os personagens na fusão são somadas, mas o aumento de escala continua sendo apenas um se todas pertencerem à mesma escala.

Permafusão

Algumas Gems, como Garnet, são mais que uma única pedra: são fusões permanentes. Esse tipo de personagem pode ser criado por jogadores. A diferença é que se a

fusão for quebrada por qualquer razão, o jogador pode dividir as características da sua ficha entre os dois personagens que a compõem. Contudo, ao contrário de outras fusões, permafusões só podem ser quebradas em casos extremos de divisão interna — algo subjetivo, já que o jogador está no controle de ambos os personagens. Um Desestabilizador de Gems também pode quebrar uma permafusão. A permafusão conta como um personagem só e pode fazer fusões com outros personagens.

FATE ACELERADO

Para viver aventuras no universo das Gems usando esse sistema, você só precisa do **Fate Acelerado (FAE)**. Grupos com acesso ao **Fate Sistema Básico** podem aproveitá-lo para facilitar a criação de campanhas, mas esta adaptação usa apenas as mecânicas apresentadas no **FAE**. Como um sistema criado para viver todo tipo de situação, e pesadamente focado na narrativa, **FAE** também cai como uma luva para o universo de Steven!

Aspectos e Façanhas

Para criar uma personagem Gem ou Meio-Gem, você deve necessariamente usar o termo *Gem* ou *Meio-Gem* em um aspecto ou façanha relevante. Ao fazer isso, algumas possibilidades de ações se abrem para você.

Primeiro, se você for uma Gem, não precisa nunca se alimentar, respirar ou dormir; você pode escolher fazer alguma dessas coisas se quiser, mas nunca é *obrigado* a tal. Segundo, se for uma Gem ou Meio-Gem, pode usar uma ação de criar vantagem para emitir luz a partir de sua pedra, usando a abordagem que fizer sentido no momento. O aspecto criado por essa ação é sempre tratado como um aspecto já conhecido.

Terceiro, você pode usar uma ação de superar Cuidadosa para embolhar uma Gem que tenha recuado para a pedra (veja **Consequências**, a seguir). A Gem só pode se defender com uma ação de defesa Poderosa e uma penalidade de –2. Você consegue teleportar uma pedra embolhada para um lugar seguro se tiver um sucesso ou sucesso com estilo. Quarto, Gems e Meio-Gems podem realizar a Fusão, também descrita adiante. Quinto, e por fim, um de seus aspectos normalmente deve descrever seu item especial.

Consequências

Todas as Gems parecem ser muito mais resilientes do que humanos normais. Mesmo Steven, sendo Meio-Gem, consegue sofrer uma quantidade bem maior de estresse físico antes de sofrer consequências mundanas. Assim, jogadores e mestre vão precisar ser mais criativos para pensar em consequências para seus personagens. Tome o desenho como exemplo: consequências que parecem acontecer com mais frequência entre as Gems estão muito mais ligadas a emoções e sentimentos do que o mero dano físico. Nervosismo, trepidação, incômodos e desconfortos, preocupações exacerbadas e perda de controle são só alguns exemplos de consequências sofridas pelas Crystal Gems.

Porém, em alguns casos, a história pode pedir que os personagens sejam tirados de ação. No caso das Gems, isso normalmente equivale a recuar para a pedra. Ataques poderosos demais e outras fontes de dano massivo podem fazer isso ocorrer. Além disso, um personagem que tenha um Desestabilizador de Gems como façanha pode tirar de jogo automaticamente uma Gem que seja atingida com sucesso! Uma Gem tirada de ação que tenha recuado para a pedra pode ser embolhada por outras Gems.

Fusão e Permafusão

Personagens Gems e Meio-Gems podem realizar a fusão com os personagens de outros jogadores, mesmo que eles que não sejam Gems ou Meio-Gems. Os jogadores só precisam da quantidade apropriada de SU, decidida previamente pelo mestre.

Os personagens envolvidos então usam um de seus turnos para fazer a dança da fusão. Ao final do turno do último personagem a fazer parte da fusão, a nova personagem surge em uma zona apropriada. Essa nova personagem terá as melhores abordagens escolhidas entre aquelas de cada personagem na fusão. Os jogadores devem escolher um conceito para essa nova personagem, assim como uma dificuldade e um único aspecto adicional.

A critério do narrador, tudo isso pode ser escolhido com antecedência entre os jogadores, para acelerar o jogo, mas pode ser mais divertido deixá-los decidir a aparência e características da fusão durante a cena — e o narrador pode perfeitamente remover SU da fusão sempre que houver discordância entre eles! Uma vez realizada, uma fusão entre personagens sempre vai resultar na mesma nova personagem, ao menos em termos de conceito. A dificuldade e o terceiro aspecto *podem* ser alterados, desde que hajam mudanças em jogo que justifiquem isso.

A fusão normalmente tem tantas façanhas quanto os outros personagens, e pode escolher aquelas que façam mais sentido entre as façanhas de suas integrantes. Em alguns casos, um item especial novo e diferente pode justificar uma façanha exclusiva para a fusão, como o arco de Opal, o mangual de Sugilite ou o martelo de Sardonix.

A duração da fusão normalmente é igual a um turno para cada SU acumulado pelos personagens envolvidos. Porém, algumas coisas podem reduzir a quantidade de SU. Os jogadores no controle da fusão podem substituir o dano de estresse que sofreriam por uma perda equivalente de SU. Isso nunca traz consequências, exceto o fato da fusão durar muito menos e poder ser quebrada!

Além disso, se houver discordância entre as decisões dos jogadores que controlam a fusão ao decidir sua ação — um quer atacar o vilão, outro pretende salvar um amigo — o mestre pode imediatamente remover uma quantidade de SU que diminua a duração da fusão pela metade; se isso levar a 0 SU, a fusão é quebrada. Personagens com a façanha Desestabilizador de Gems também podem quebrar uma fusão se acertarem um ataque com ela. Por fim, é perfeitamente possível a fusão entre vários personagens, se houver SU suficientes. Nesse caso, as abordagens de todos os personagens na fusão são consideradas para escolher as melhores. Isso aumenta bastante a chance de discordância, no entanto...

Em *FAE*, permafusões também podem ser criadas como personagens. Se a permafusão for quebrada, o jogador pode usar as fichas de suas integrantes, usando as regras normais e levando em conta o conceito, dificuldade, aspectos, abordagens e façanhas da permafusão. Contudo, uma permafusão só pode ser quebrada em casos de estresse extremo: somente como consequência grave, se for tirada de ação, ou sofrer um ataque bem-sucedido com a façanha Desestabilizador de Gems.

MARINA "NINA HOBBIT" BICHARA
Como um ser fora da Terra-Média, sabe o que é sentir falta de Homeworld

LUCAS NOGUEIRA
Sendo um gordinho pacifista, sente-se como se fosse o Steven

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
Na qualidade de pai careca, sabe como o Greg Universo se sente

DUNGEON CRAWL CLASSICS
Você não é um herói.
Você é um aventureiro:
Um salteador,
Um ladrão,
Um matador de hereges,
Um bruxo de lábios cerrados guardando segredos há muito esquecidos.
EDITORA NEW ORDER
GOODMAN GAMES
www.catarse.me/dccrpg
Ajude a trazer pro Brasil um dos jogos Old School mais empolgantes de todos os tempos direto para sua mesa, com direito a fantasia bizarra, Espada & Feitiçaria, e dados ainda mais estranhos!
www.neworderedítora.com.br

CHEFE DE FASE

DON DRACONNE

Em Al-Gazara, algumas apostas podem ser mortais! Conheça este novo NPC, direto do suplemento *Mundo dos Deuses*!

Você pode estar em uma floresta de doces, em um pântano de suco de maracujá ou em uma planície de tabuleiro de xadrez — não importa. Em qualquer ponto de Al-Gazara, basta virar-se de costas e há uma boa chance de dar de cara com um grande prédio de vidro e concreto, com um letreiro de luzes coloridas onde se lê "Cassino Don Draconne". Mesmo que ele não estivesse lá quando você olhou da última vez!

A maior rede de cassinos de Al-Gazara é quase onipresente no mundo de Nimb, ao ponto de alguns desconfiarem que seu dono é o próprio Deus do Caos, da Sorte e do Azar. Na verdade, ela pertence a dois irmãos, Albert ("Al") e Andrew ("Andy") Draconne. É muito fácil reconhecê-los em um dos seus estabelecimentos: estão sempre juntos, dividindo a mesma mesa na área exclusiva para clientes especiais, e também o mesmo corpo, com suas duas cabeças e respectivos pescoços brotando de um torso encorpado sempre vestido em roupas luxuosas!

Os irmãos Draconne são, na verdade, um único dragão — mas um dragão bicéfalo. Al é um dragão negro, e Andy, um dragão azul. Eles dividem o mesmo corpo, separados apenas do pescoço para cima. Na forma humanoide, Al possui pele branca, e Andy, negra. Suas personalidades divergem pouco — Al é um pouco mais violento e sádico, enquanto Andy é frio e calculista —, mas ambos demonstram inteligência apurada, e parecem se comunicar entre si por empatia, ao ponto mesmo de serem capazes de completar as frases um do outro.

Poucos conhecem a origem dos irmãos ou como vieram parar no mundo do Deus do Caos, embora existam muitas histórias a respeito. A mais conhecida afirma que quando ambos nasceram em Arton, eram indivíduos diferentes — mas, após serem mortos no mesmo dia pelo mesmo grupo de aventureiros, terminaram fundidos quando renasceram em Al-Gazara. Outros acreditam que esta história seja um embuste, e que o dragão é, na verdade, apenas mais um avatar de Nimb — embora, a bem da verdade, o mesmo seja dito de quase todos os crupiês dos cassinos…

O fato é que, em Al-Gazara, logo começaram a acumular fama como exímios apostadores. Atacavam as casas de aposta da mesma forma que um dragão artoniano ataca pequenos vilarejos: chegavam voando em sua forma dracônica, então mudavam para a forma humana para entrar no local e só saíam de lá com a banca quebrada. O primeiro cassino Don Draconne surgiu como que brotado do chão alguns séculos atrás, e desde então a franquia não parou de crescer. Novos estabelecimentos surgem todo dia em algum ponto do mundo, como baratas — alguns dizem até que *literalmente* como baratas, e que as moedas ganhas na jogatina são na verdade pequenos ovos de onde um novo cassino pode nascer quando ela for jogada ao chão!

Todo tipo de jogo de azar pode ser encontrado em um cassino Don Draconne. Jogos de cartas, jogos de dados, jogos mecânicos ou mágicos… Em salões mais exclusivos, no entanto, outros tipos de apostas são mais comuns. Aposta-se, literalmente, em tudo: desde a vitória em um combate em Arton, até o fato de estar chovendo canivetes do lado de fora naquele exato momento. E a chance de você acertar pode ser a mesma! Alguns dizem que tais apostas influenciam o que acontece em outros mundos: um guerreiro jovem e inexperiente que enfrente um dragão ancião pode acabar vencendo, simplesmente porque alguém apostou na sua vitória. Nos corredores dos cassinos conta-se mesmo a história de um mendigo maltrapilho que entrou no estabelecimento com uma única moeda e saiu de lá milionário, após apostar que uma tempestade misteriosa invadiria Arton…

Muitos viajantes se surpreendem ao conhecer os irmãos, pelo fato de eles parecerem sãos e razoáveis mesmo em meio à loucura generalizada que é o mundo do Caos. Mas há outros que não se enganam — basta um olhar mais atento para perceber neles uma insanidade muito mais assustadora e perigosa do que a festa colorida que os cerca. Para eles, a rede de cassinos é tudo o que importa: ela é o seu covil, e também o seu tesouro. Ladrões, trapaceiros ou qualquer um que represente uma ameaça são tratados com pouca ou nenhuma tolerância, retirados por seguranças logo que a menor suspeita surja e levados à sua presença para que decidam o que fazer.

Por outro lado, para aqueles que possuam algo a oferecer, os irmãos são generosos. Muitos procuram o "Don" atrás de favores, que são atendidos no melhor da sua capacidade. Mas ele também é rigoroso na coleta de dívidas, e dizem que em alguns cassinos é possível ouvir os gritos de maus pagadores torturados no subsolo, logo abafados pelo barulho das apostas acima…

Ganchos de Aventura

• Os personagens entram em um Cassino Don Draconne, mas são impedidos de sair. O direito de deixar o estabelecimento só pode ser conseguido de uma forma: apostando-o em um jogo de azar.

• Os personagens são contratados para investigar rumores de que as almas do grupo de aventureiros que causou a morte dos irmãos Draconne estão presos no subsolo de um dos cassinos.

• Don Draconne possui informações sobre algo que interessa aos personagens. Ele pode ajudá-los… Em troca de um favor especial.

• No Deserto da Perdição (ou em outro lugar de Arton propício à aparição de portais planares), após uma tempestade de areia, um estranho prédio surge no horizonte. Feito de vidro e concreto, um letreiro luminoso anuncia na entrada: **Cassino Don Dracone. Apresentação especial, apenas hoje: A Gaiola de Nimb**.

Tormenta RPG

Don Draconne — ND 18

Dragão Azul/Negro Adulto

Monstro 20, Enorme (comprido), Leal e Maligno/Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +27, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 220.

Resistências: Fort +17, Ref +13, Von +14, imunidade a eletricidade, energia negativa, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +28 (2d6+20) ou 2 mordidas +26 (2d6+20) e 2 garras +26 (1d8+20).

Habilidades: For 30, Des 12, Con 20, Int 20, Sab 19, Car 22.

Perícias: Enganação +31, Furtividade +16, Intimidação +16, Intuição +27, Jogatina +27, Ladinagem +24.

Anatomia Insana: tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Domínio da Sorte: uma vez por dia, pode rolar novamente uma jogada ou teste que tenha recém realizado.

Duas Cabeças: pode rolar qualquer teste de Vontade duas vezes, ficando com o melhor resultado.

Dupla Prontidão: com um campo de visão superior e órgãos sensoriais duplicados, nunca fica desprevenido e não pode ser flanqueado.

Escuridão (M): pode lançar *escuridão* livremente.

Fraudulento: pode rolar outra vez um teste de Enganação que tenha recém realizado. Deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Investida Aérea: causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Impostor: pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Enganação, até 6 vezes por dia.

Jogo Sujo: como uma ação completa, pode fazer um teste de manobra contra um teste de Iniciativa do oponente. Se for bem-sucedido, o oponente fica ofuscado por 1 rodada. Se a jogada superar o resultado do oponente por 5 ou mais, o alvo fica desprevenido por 1 rodada. Se superar por 10 ou mais, o alvo fica cego por 1 rodada.

Metamorfose: pode se transformar em outra criatura, como a magia *metamorfose*, livremente. Se for morto, reverte à sua forma original.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para voar, pode fazer sua ação padrão no meio do voo.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m deve fazer um teste de Vontade (CD 26). Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou assustada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia. Don Draconne pode suprimir essa habilidade se desejar.

Respirar na Água: pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro de Dragão Azul (Andy Draconne): linha de eletricidade de 18m, dano 12d8+10, CD do teste de Reflexos 27.

Sopro de Dragão Negro (Al Draconne): linha de energia negativa de 18m, dano 12d10+10, CD do teste de Reflexos 27.

Sopro Duplo: pode usar suas duas habilidades de sopro ao mesmo tempo, com uma mesma ação padrão. Depois de usado, o sopro duplo só fica disponível novamente em 1d4 rodadas.

Transmissão da Loucura: pode lançar *confusão* uma vez por dia (CD 26).

CHEFE DE FASE

3D&T Alpha

Don Draconne — 68S

F8 (corte), H4, R8, A6, PdF10 (elétrico ou químico); 60 PVs, 40 PMs.

Vantagens: Arena (qualquer um de seus cassinos), Ataque Múltiplo, Crime, Dragão (Baforada x2, Forma Avatar, Presença Intimidante), PVs Extras x2, Riqueza, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código de Honra dos Dragões e da Gratidão, Insano.

Anatomia Dracônica Bicéfala. Como parte da vantagem única Dragão, Don Draconne recebe automaticamente as vantagens Sentidos Especiais (todos), Telepatia e Voo, além de Modelo Especial e Monstruoso. Ele pode usar a magia Pânico como uma habilidade natural, sem gastar PMs. Além disso, pode atacar usando vários golpes imprecisos: dois ataques com garras (FA=F+1d), um com a cauda (FA=H+1d) e dois com mordida (FA=F+2+1d).

Baforada. Don Draconne possui duas baforadas, elétrica e corrosiva (químico). Elas podem ser usadas em conjunto, através de Tiro Múltiplo, e reduzem em um nível a proteção do alvo (Invulnerabilidade conta como Armadura Extra, Armadura Extra como normal, e sem elas a Armadura é ignorada na FD).

Forma Avatar. Na sua forma humana, Don Draconne mantém todas suas estatísticas e vantagens, mas não pode usar a baforada, a aura de Pânico nem os ataques extras da anatomia dracônica.

Invulnerabilidade. Como um dragão bicéfalo, Don Draconne possui duas Invulnerabilidades: elétrico e químico.

Presença Intimidante. Quando está na sua forma dracônica, Don Draconne é capaz de matar inimigos pela sua simples presença intimidadora. Qualquer um que falhe no teste de Resistência para resistir ao seu Pânico deve fazer imediatamente um Teste de Morte.

Código de Honra dos Dragões. Como todo dragão, Don Draconne é orgulhoso. Ele nunca vai pedir ajuda, implorar pela vida ou rebaixar-se frente a qualquer outra criatura. No entanto, ele também sempre irá cumprir uma promessa feita: seja por gratidão, seja por vingança.

A VOZ DO SABRE

Olá, aqui é Fides Antevorte de volta. Mas desta vez, temos que abrir com uma notícia não muito feliz: como vocês sabem (esperamos que saibam, porque jamais enganamos ninguém quanto a isso), este é um nome de guerra, que encobre a todos nós que produzimos a Voz do Sabre.

Não falamos em primeira pessoa por nada: assumimos que todos nós somos essa pessoa que vos assina. E todos nós temos nossas vidas e projetos pessoais. Infelizmente, parece que um de nós anda sendo rastreado por buscas vindas de Viskey — e negócios pessoais dele foram sabotados por hackers. Sabemos quem foi, mas não temos como expor essa criatura *ainda*. Por isso mesmo, para evitar que através dele cheguem à Voz do Sabre, um de nós estará se desligando do time. Agradecemos profundamente a participação deste que, como todos nós, também é Fides Antevorte. De resto, mais uma vez, ***estamos no ar!***

O ovo do monstro

Nossas fontes nos informaram com urgência: em uma das sete principais colônias de mineração espacial instaladas em asteroides no Quadrângulo Negro, há pessoas construindo secretamente no seu interior um novo modelo de cruzador altamente avançado feito à revelia do Império. Essas fontes não nos liberaram os nomes ou localizações exatas — aparentemente há limites para o que eles podem nos informar — mas deixaram claro: quando esta nave estiver pronta, por mais oculta que seja *(e isso gera uma pergunta extra:* **como** *alguém consegue esconder a construção de um Cruzador?)* terá que abrir caminho para fora do local, e aparentemente o grande plano é atribuir a culpa aos proscritos *(o que faz sentido, uma vez que os Proscritos já chegaram a Uziel),* limpando assim todos os rastros de atividade irregular. Por isso mesmo, esperamos que essa notícia caia nas mãos de alguma autoridade, e que enviem uma unidade da Brigada Ligeira Estelar para interferir urgentemente!

Falando em colônias...

Outra colônia de mineração, localizada no asteroide 1O-L-1215, está vivendo um momento difícil. Aparentemente cresce entre os trabalhadores o consumo de uma estranha droga conhecida como *Nanomax* — e o nome já fala muito sobre sua natureza: ela insere na corrente sanguínea micro-robôs nanoides de curta duração, que se dissolvem após vinte e quatro horas de atividade e são eliminados na urina, extirpando impurezas e acionando neurotransmissores, despertando assim uma alta atividade física e cerebral ao mesmo tempo. O grande problema é que quanto mais o Nanomax é usado, mais o corpo deixa de fazer naturalmente esse tipo de ação, atrofiando sua capacidade de agir sem a droga — e, por isso, exige um consumo cada vez maior. O que surpreende é que os usuários estão mais e mais agindo de forma estranha, se valendo de interfaces mente-máquina e mergulhando na rede. Para piorar, parece que as investigações estão sendo bem blindadas pelo judiciário *(como se isso fosse de se espantar),* o que aponta provavelmente para gente muito importante. Pergunta: será que o uso desse Nanomax não seria apenas o balão de ensaio para algo maior, e essas pessoas estariam sendo usadas como cobaia? Será que esses nanoides realmente são eliminados do sangue, ou na sua passagem para o cérebro afetam alguma coisa a mais do que se imagina?

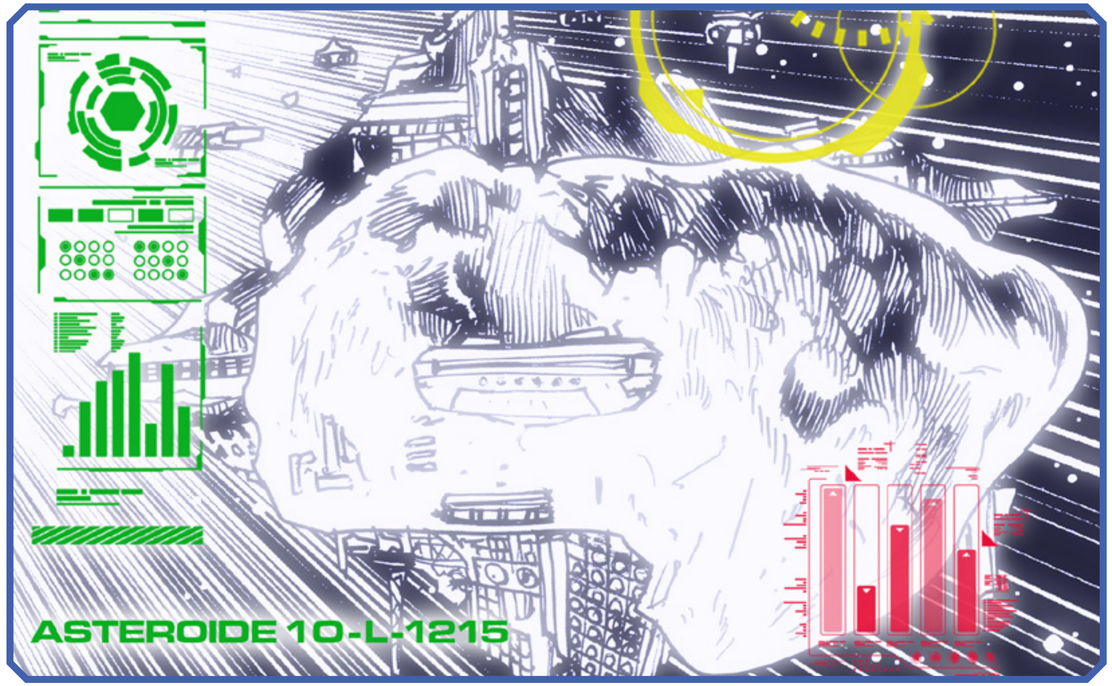
Guerras de gabinete

Nos foi passado um pequeno apelo: denunciar o surgimento de uma possível *Guerra de Gabinete (um confronto de menor porte, envolvendo guardas de nobreza e exércitos de escala pequena)* em Montalbán, entre os baronatos de Olaya e Babila — mas sabemos que não passam de joguetes para o confronto entre os dois ducados aonde esses locais se encastelam: Crisantia e Toribia. Esses dois ducados são comandados respectivamente pelos clãs Blasco e De Atilana, que como boa parte dos clãs de médio porte, precisam crescer para não ser devorados na mecânica dos casamentos políticos e tomadas de terras — e tem rusgas que datam da época de formação do Império. O envio constante de Mediadores Imperiais evitou que o pior acontecesse *(e o fato de que o príncipe-regente do planeta, Lucas Falconeri, não perderia tempo em enquadrar os dois clãs faz com que eles pensem duas vezes antes de cometer um ato estúpido).* Por isso, estes dois domínios de clã único *(Facundo, de Olaya e Liborio, de Babila),* extremamente dependentes dos ducados aonde estão, se prestam a títeres para agir militarmente em grande urgência, antes que as forças regenciais interfiram. O problema é que esses conflitos menores costumam só cair nos radares quando é tarde demais, e assim que isso acontecer, muitas vidas serão perdidas. Estamos denunciando para que alguém interfira, antes que o pior aconteça!

Quem quer ser nobre?

Só para encerrar este boletim com uma nota mais leve: o domínio de Chalar, em Villaverde, foi um dos muitos territórios devastados pela invasão — mas o ataque foi antecipado, dando margem a um dos mais eficientes trabalhos de evacuação já feitos desde que tudo começou. Sua posição estratégica sempre fez de Chalar — capital do Condado de Almerinda — um local próspero. Mas agora ele não passa de escombros — e por isso surpreende: graças a um acordo com o próprio Príncipe-Regente Merino, o Conde Deodato de Garsea ofereceu a mão de sua filha mais jovem para o homem que expulsar os proscritos de seu condado e mantê-los longe — ele ganhará da regência um título de nobreza menor e, ao casar, se tornará o Barão de Chalar, enquanto o filho mais velho *(bem seguro em Albuquerque)* assumirá o título de Conde de Almerinda quando chegar a devida hora. Sim, é uma ideia idiota, mas quem viu a moça sabe que teremos uma fila **imensa** de candidatos a heróis libertadores nos próximos meses. Antes que alguém reclame de nosso tom: sim, a destruição de áreas tomadas pelos Proscritos nos diferentes mundos da Ponta do Sabre tem sido sinônimo de tragédia, mas não dá para ignorar o humor dessa pequena notícia.

Até a próxima, e que o Universo proteja a todos nós *(incluindo os interessados na futura Baronesa de Chalar...).*



ESPECIAL

Leonel Caldela revela os segredos e bastidores do romance que mudou *Tormenta* para sempre

Dez Anos de Esquadrão do Inferno

Da esq. para a dir: Rufus, Ellisa, Vallen, Artorius, Nichaela, Masato, Gregor, Andilla e Ashlen. O Esquadrão do Inferno na capa original de *O Inimigo do Mundo*, por Julio Leote e Rod Reis.

Minha memória é temperamental, mas algumas coisas, meu cérebro armazena num lugar especial, porque automaticamente sabe que são importantes. A gênese de *O Inimigo do Mundo* é uma delas.

Não lembro o que conversei com o **Leonel Caldela** quando nos conhecemos, mas lembro como foi: num *Encontro Internacional de RPG*, ele com um conto de *Dragonlance*, querendo que eu lesse. Mais tarde eu saberia que aquele tinha sido um daqueles momentos tudo ou nada que a gente têm na vida: o Leonel juntou uma grana, saiu de Porto Alegre e foi para São Paulo com o intuito de mostrar seu trabalho. Se não desse certo, ele largaria dessa bobagem de querer ser escritor. Mas deu certo. Muito.

Eu, **Marcelo Cassaro** e **Rogerio Saladino**, os únicos pais de *Tormenta* até então, sempre fomos fãs de *AD&D*. Eram outros tempos, em que Tormenta ainda tinha uma estrada longa a trilhar até chegar no mesmo patamar de nossos ídolos. E uma de nossas grandes vontades era que nosso mundo tivesse uma linha de romances.

E aí lembro de sair do trabalho caminhando com o Cassaro, discutindo qual seria o tema do primeiro livro, com a mesma naturalidade que engravatados discutem as vendas do mês durante o happy hour. E lembro dele dizendo enquanto subíamos a rua:

—E se o romance contasse a origem da Tormenta?

Até então a tempestade que dava nome ao cenário não tinha histórico nenhum. Nada. E, de repente, essa responsabilidade gigante caiu no colo do Leonel.

Não sei se ele teve sangue frio ou se disfarçou bem, mas executou a tarefa com uma maestria que eu nunca mais vi num escritor estreante. Ler *OldM* era ver os personagens que ajudei a criar tomando vida, e uma sensação que eu jamais vou esquecer.

Há dez anos Leonel Caldela surgiu para ajudar a destruir o mundo que eu mais amo e que ajudei a construir com tanto carinho.

E eu só consigo agradecer.

J.M.TREVISAN

Nos apêndices do livro, temos a conversa entre você e o J. M. Trevisan sobre classes e raças para a criação do Esquadrão do Inferno. Como foi esse processo de criação do grupo?

Leonel Caldela: A criação dos personagens do Esquadrão do Inferno foi bem "orgânica" — na maior parte, aconteceu naturalmente, com ideias que vinham por várias circunstâncias, em conjunto com alguns parâmetros que precisavam ser preenchidos para que o grupo cumprisse a função que tinha na trama e ficasse com a "cara de Tormenta".

Acho que o primeiro a ser criado foi o Rufus, justamente por causa do papel dele no final do livro. Eu tive a ideia de a Tormenta ser trazida a Arton por um ritual que destruísse o corpo e a mente de um mago. O próximo passo lógico era ter um mago para fazer o ritual. Mas qualquer herói digno do nome preferiria morrer a fazer o ritual, então precisava ser um mago fraco, covarde, que preferiria sobreviver a se sacrificar. Em seguida vieram Nichaela e Masato, de novo por causa do final que eles teriam no livro. Ashlen entrou por insistência do Trevisan, que queria um "quinto Beatle", alguém para fazer a ponte entre o primeiro livro e o segundo.

"Não me arrependo do destino de nenhum deles, porque acho que foram todos inevitáveis."

Minha primeira ideia era fazer o próprio Rufus ser a ponte, mas nessa ideia primitiva seria um Rufus mais poderoso, que queria viajar no tempo para impedir a chegada da Tormenta. Por razões óbvias, essa ideia não foi para a frente...

Os demais personagens vieram para deixar o grupo variado (Artorius), porque eu gostava dos conceitos de suas classes (Gregor) ou simplesmente para preencher papéis (Vallen e Ellisa, para serem aparentemente perfeitos em comparação com Rufus).

Ashlen foi inspirado num personagem de RPG meu — um mago/ladino que nunca conseguiu fazer nada direito e cuja maior contribuição para o grupo foi incendiar uma mansão cheia de tesouros depois que todos os inimigos já estavam mortos.

Já Vallen foi inspirado em um personagem de *Neverwinter Nights* que eu tinha, com um estilo de luta bem acrobático e que tinha acabado de achar uma espada de fogo e outra de gelo.

Algum livro ou autor te influenciou? Qual seu personagem favorito, e qual te deu mais trabalho? Você se arrepende do destino dado a algum deles?

LC: As influências são muitas, muitas mesmo. Já falei sobre isso em vários lugares, mas não custa repetir!

Na época de *O Inimigo do Mundo*, sem dúvida minhas maiores influências eram **Bernard Cornwell** e **Clive Barker**. Na verdade, comecei a escrever *OldM* sem ter lido Cornwell, mas logo no começo engatei na leitura de *O Rei do Inverno*. Dá pra sentir a mudança no meu estilo quando começo a ser influenciado pelo Cornwell, nas primeiras batalhas. Clive Barker pautou toda a descrição de efeitos e criaturas da Tormenta, e até hoje é minha principal referência de terror. Fora isso, **Rubem Fonseca**, sempre. Meu escritor preferido tem um estilo que me influenciou na época e continua influenciando. A trama principal de *OldM* (um albino muito alto é caçado) é tirada do conto *Encontro no Amazonas*, do Rubão.

Meu personagem favorito do livro muda com o tempo. Na época da escrita, provavelmente era a Ellisa. Com o decorrer da trama, acho que mudou para o Vallen. Com o livro pronto, virou o Gregor. Hoje em dia não sei qual seria o meu preferido. Quem me deu mais trabalho foi provavelmente a Nichaela, porque é difícil lidar com uma personagem tão sensível e tão pouco agressiva, ao mesmo tempo mantendo-a forte. Os guerreiros são fáceis — para mostrar que são fortes, é só fazê-los decapitarem meia dúzia de hobgoblins. Mas Nichaela é forte sem lutar, e justamente porque não luta. Além disso, o relacionamento dela com o Masato foi complicado. De novo, escrever personagens como Vallen e Ellisa, que estão sempre salvando as vidas um do outro, fazendo piadas e se agarrando, é fácil. Mas um início de relacionamento mais sutil e sensível é mais desafiador também.

Não me arrependo do destino de nenhum deles, porque acho que foram todos inevitáveis. Mas, hoje em dia, a Andilla seria mais desenvolvida antes de morrer. Embora a morte dela seja vista por muitos leitores como uma surpresa, fico pensando se não teria um impacto maior caso houvesse uma trama só dela ou se sua personalidade fosse mais profunda.

Com toda a experiência que tem hoje, se pudesse alterar alguma coisa na história, você o faria?

Com certeza! Por um lado, gosto que *OldM* tenha uma cara de "primeiro álbum de banda que acabou de sair da garagem". Por outro, existem muitas arestas no livro que eu gostaria de aparar. A mais gritante é a própria estrutura: dividir em duas partes, com a primeira parte tão maior que a segunda, foi uma escolha ousada na época, mas hoje eu só acho questionável. Não gostaria de "encher linguiça" na segunda parte, mas talvez dividir a trama em três partes mais iguais funcionaria melhor. Na época, eu adorava a ideia de quebrar expectativas, apresentando uma vitória ao leitor e então jogando na cara dele uma segunda parte intitulada *Ruína*. Mas será que vale a pena?

> ***"Se tivesse em Dragonlance a liberdade que tive em Tormenta, viraria tudo de cabeça para baixo"***

Hoje em dia, eu também não estaria tão desesperado para incluir referências a tudo de que gosto em um livro só. É muito comum para escritores iniciantes achar, no fundo, que o primeiro livro será sua única oportunidade de mostrar a que veio, então é melhor mostrar tudo! Mas raramente é o caso. Talvez algumas subtramas pudessem ficar de fora, talvez alguns personagens incidentais ou piadinhas para os leitores pudessem ter sido limadas. Ao mesmo tempo, esse frenesi meio punk até hoje é referenciado por vários leitores como um ponto positivo da história…

Ah, e não fiquem com raiva, mas 9 personagens são personagens demais. RPGistas estão acostumados a decorar tanto nome, mas leitores "comuns" se confundem. Se fossem 5 personagens o grupo já estaria de bom tamanho. Quem iria embora? Por mais que me doa dizer, provavelmente Gregor e Artorius ficariam melhores em outro romance. Talvez a gente nem precisasse de Masato ou Nichaela… Heresia, eu sei. Ainda bem que não posso voltar atrás e mudar tudo!

Primeiro livro, primeiro romance baseado em Tormenta, O Inimigo do Mundo foi um marco em muitos sentidos. Qual outro cenário/aventura/romance/história gostaria de escrever, tendo a mesma oportunidade de modificar as estruturas do enredo?

LC: Adorei essa pergunta! Hoje em dia tenho bastante experiência lidando com universos que não foram criados por mim (para quem está contando, já escrevi em dois universos de criação própria e três criados por outras pessoas). Então é claro que muitas vezes penso em como poderia aplicar essa experiência a outras obras de que sou fã.

Durante muito tempo tive o desejo secreto de fazer isso no universo de Harry Potter. Sou um grande fã da série, mas ao ler os livros sempre ficava pensando em como poderia aplicar os conceitos da magia potteriana de forma diferente. Além disso, desde o início pensei em como seria a série se os protagonistas fossem todos membros de casas diferentes. Hoje em dia, estou um pouco desatualizado do mundo bruxo, então não sei se esse tipo de coisa já foi explorado pela própria **J. K. Rowling**. Ah, eu colocaria o Harry na Sonserina e faria o Neville ser o grande escolhido no final da história!

Também gostaria de mexer nos universos de séries dos anos 90, minhas preferidas. Por exemplo, bagunçar *Xena, a Princesa Guerreira* ou *Buffy, a Caça-Vampiros*. Na verdade, só escrever uns episódios, mesmo sem reformular tanta coisa, já seria incrível!

Por fim, e talvez mais importante, eu gostaria de mexer com *Dragonlance*, um famoso cenário de *D&D*. Sempre foi meu cenário de campanha favorito e mestrei minha campanha mais longa nele (com mais de 10 jogadores e centenas de sessões!). Tentar me equiparar aos romances da Guerra da Lança seria um desafio gigantesco, mas eu gostaria de tentar. Se alguém me desse a mesma liberdade em *Dragonlance* que eu tive em *Tormenta*, pode acreditar que eu viraria tudo aquilo de cabeça para baixo, ao mesmo tempo reverenciando os autores originais! Ei, eu posso sonhar, não posso?

"Nove companheiros contra o inimigo do mundo" é uma trama claramente inspirada, como não podia deixar de ser, na fantasia medieval tolkeniana. É comum, hoje, pensarmos em globalização e no pensamento de literatura como algo que ultrapassa os nacionalismos. Que tipo de detalhes, sinais ou inspirações existem na obra que possuem conexões com o que chamamos cultura brasileira?

LC: Eu acho que *OldM* está envolto até demais em tramas que são "nossas". Mas acho que discordamos sobre o que, exatamente, seriam tramas "nossas".

Você já notou que a literatura e a cultura em geral hoje em dia transcendem nacionalidade, mas vamos um pouco além do básico. No passado, inegavelmente a cultura de um povo era a cultura do país, por mais que houvesse influência de grandes "potências" ou "metrópoles". Não precisamos voltar muitas gerações atrás para ver que a cultura do brasileiro era a cultura *brasileira*: mesmo que houvesse Super-Homem e Pato Donald, o dia a dia das pessoas envolvia entretenimento, referências e valores nacionais. Contudo, isso vem mudando. Hoje em dia, arrisco dizer que um nerd brasileiro de 18 anos tem mais a ver com um nerd americano de 18 anos do que com um brasileiro de 55 anos não envolvido com a cultura nerd — não porque os EUA tenham dominado a cultura brasileira ou apagado-a, mas porque ambos os jovens vão consumir cultura criada no mundo todo e interagir pela internet filtrando esse consumo através de suas referências de geração e de "tribo" (os nerds), não só de país. Por exemplo, ambos os jovens provavelmente terão bastante contato com anime e mangá produzidos no Japão… Ou seja, a divisão entre gerações e entre interesses é mais profunda do que a divisão entre nacionalidades (e, eu diria, entre gêneros também, mas isso é outro assunto).

Não queremos ver folclore brasileiro morrendo, é claro. Mas, enquanto o trabalho de preservação da cultura autóctone do Brasil (mitos, lendas e tradições indígenas, por exemplo) é fundamental, o tipo de entretenimento que é mais atraente para cada geração é escolhido de forma natural. E, se formos expostos tanto ao curupira quanto a um vampiro segundo os mesmos meios de comunicação, por que o curupira é mais "nosso" e o vampiro é mais "estrangeiro"? Para ter contato com qualquer um dos dois, precisamos viajar ou, no mínimo, ir atrás de livros. O curupira e o vampiro, a mula sem cabeça ou o dragão são todos "nossos", na medida em que são elementos folclóricos com origens que não têm mais a ver conosco, mas que fazem parte do nosso imaginário. Não acho que gostar mais de um do que de outro seja mais "certo" ou "errado", é apenas questão de gosto.

Isso cai por terra, ao menos em parte, se analisarmos que somos bombardeados por referenciais estrangeiros, enquanto que os referenciais brasileiros ficam relegados a um segundo plano bem distante. Mas, bem, isso infelizmente acontece. Enquanto brasileiros, somos produto de uma série de "escolhas forçadas". A maior parte da nossa população tem sangue europeu e negro, além de indígena. Ou seja, somos produto de culturas que não estariam aqui sem invasões e tráfico humano. Essa força maior (muitas vezes violenta) criou o Brasil e a cultura brasileira desde o descobrimento, o que significa que, essencialmente, ao sermos bombardeados com cultura pop de outros países, não estamos sofrendo nada de novo, nada que

já não esteja nas fundações do nosso país. Podemos até argumentar que boa parte da "cultura brasileira" é essencialmente a cultura de consumir, modificar e recriar a cultura de outros países.

Num mundo hiperconectado pela internet, sendo criados numa miscigenação de culturas, eu diria que a "nossa" cultura é muito mais *Chaves*, *Caverna do Dragão*, *Star Wars*, *O Senhor dos Anéis* e *Cavaleiros do Zodíaco* do que folclore tupi-guarani. E, se algum autor brasileiro contemporâneo deseja explorar o folclore tupi-guarani, acho ótimo — mas ele vai ser tão "estrangeiro" ao tema quanto seria se estivesse falando de samurais ou cavaleiros.

Por último, vamos lembrar que fomos colônia de Portugal. E Portugal teve um dos maiores períodos de Idade Média da Europa, com cultura medieval bem desenvolvida muito antes da Inglaterra, por exemplo. Como filhos dessa metrópole, nós fomos roubados de muita coisa, mas também recebemos direito a muita coisa. O que é de Portugal também é nosso. Então nós temos Idade Média. Todo o imaginário medieval pertence a nós, como herança dessa relação forçada que criou o que chamamos de "Brasil".

O Brasil é um país herdeiro de uma tradição medieval rica, que se fez reinventando conceitos de outras partes do mundo. Na minha opinião, pouca coisa é mais brasileira do que uma boa história de fantasia medieval clássica.

Na interpretação apresentada para o processo de preparo e esquecimento de magias do mago Rufus você conseguiu, sem dúvida, uma aproximação às regras do RPG. O quanto isso influenciou a personalidade (detestável) do mago? Como você vê a relação entre romances baseados em RPG e as regras dos suplementos?

LC: Na época de *OldM*, eu estava fascinado com o conceito de levar ideias e clichês de gêneros ficcionais até suas conclusões lógicas num mundo verossímil, e em analisar o que, na realidade da história, esses elementos realmente representariam. Acho que peguei essa mania dos quadrinhos de super-heróis do início dos anos 2000.

Não acho que o conceito de esquecer magias tenha exatamente influenciado a personalidade do Rufus, mas acho que essa tendência que eu tinha na época se juntou com a personalidade que já estava mais ou menos formada e gerou uma interação entre regras e o íntimo do personagem. Se a regra fosse outra, Rufus também interagiria com ela através de sua covardia e fraqueza. Talvez o que agrade aos leitores seja justamente ver alguém como Rufus lidando com as realidades de ser mago, fugindo um pouco ao clichê do mago sábio e imperturbável.

Além disso, acho que simplesmente não fingir que as regras de magia não existem era uma lufada de ar fresco na época. Em geral, pelo menos na fantasia medieval que chegava no Brasil, tínhamos magia vaga, sem parâmetros bem definidos. Examinar as regras de magia no romance também pode ter ajudado alguns jogadores a contextualizar melhor seus magos na história de suas campanhas.

Regras de RPG são como qualquer ferramenta na criação de um romance de fantasia medieval. Nem sempre serão úteis (na verdade, muitas vezes é melhor esquecer as regras completamente!), mas podem dar uma base sólida para a maneira como o mundo funciona. E uma base sólida em geral dá ao leitor uma sensação de segurança e verossimilhança, uma impressão de que as coisas não acontecem simplesmente "porque é legal".

Assim, acho que vale a pena se inspirar em regras de vez em quando: para lidar com magia, para estabelecer limites para a cura, etc. Contudo, se você se sentir amarrado pelas regras, incapaz de criar um personagem que seja importante ou levar a trama para a frente, lembre-se de que RPG é uma coisa e romances são outra.

Em algum momento você passou pelo infame bloqueio criativo? Se sim, como fez para superá-lo? Se não, o que você acha que lhe permitiu conseguir escrever um livro inteiro sem passar por ele?

LC: Acho o conceito de bloqueio criativo um pouco curioso. Claro, criar é difícil, montar todas as tramas e fazer elas se relacionarem é complicado. Mas o momento de fazer tudo isso não é quando o livro já está sendo escrito! Antes de começar o processo de escrita é preciso passar por um processo de planejamento, quando a história é delineada e estruturada. Nessa fase, é claro que pode existir um bloqueio, quando o processo criativo não se completa. No entanto, como ainda não estamos realmente escrevendo, o bloqueio pode ser contornado através de pesquisa, conversas com amigos ou outros profissionais, análise de obras que nos inspiram…

"Antes da Trilogia, Tormenta já era um cenário denso e cheio de tramas."

Bloqueio criativo, na minha opinião, em geral vem de falta de planejamento. Você começou a escrever e está indo em frente. As ideias fluem, tudo corre bem… E de repente você fica bloqueado! O que aconteceu?

Na verdade, em geral o que houve é que você já tinha criado boa parte da história de antemão, e por isso estava entusiasmado para começar. Mas começou antes de ter *tudo* planejado, então acabou "queimando" o que já tinha criado, e agora precisa parar, recomeçar o processo criativo e construir mais "reservas" para serem "gastas" escrevendo. Isso é muito cansativo, e não me parece eficiente. É como economizar um pouco de dinheiro e então fazer uma compra grande em muitas prestações, mas sem ter um salário e nem saber de onde vai vir o dinheiro para pagar o cartão de crédito! É claro, pode ser que você tenha sorte e sempre encontre dinheiro (ou tenha ideias) logo antes que a prestação vença (ou que você chegue à próxima parte de seu livro). Mas é mais provável que você fique sem grana para pagar (ou sem ideias para escrever). Não faz mais sentido ter um planejamento financeiro/criativo desde o começo?

O bloqueio criativo raramente acontece com quem faz um planejamento cuidadoso. E, como já falei, se você ficar bloqueado durante o planejamento, quase não vai sentir, pois esse é o momento de não ter ainda todas as ideias. Planejar evita bastante sofrimento!

Assim como R.A. Salvatore, você pensa um dia revisitar seus personagens queridos e clássicos através de novos romances?

LC: A resposta curta é não. Calma, vou elaborar mais um pouco! Muitos escritores criam personagens que se prestam para várias sagas e histórias sem muita relação entre si. Os personagens por si só são talvez mais interessantes que a própria história na qual estão inseridos. Em outras palavras, esses escritores não criam somente *histórias*, mas *premissas* que podem render muitas histórias. Além dos personagens do Salvatore (que eu não li, confesso), todos os super-heróis clássicos são ótimos exemplos.

Contudo, em geral meus personagens servem à história, não são premissas tão fortes para qualquer trama. Adoro Vallen e Ellisa, mas sem a caçada ao albino eles são essencialmente um guerreiro cabeça-quente e uma arqueira levemente cruel. Será que suas outras sagas seriam tão especiais? Além disso, outras sagas podem piorar a saga principal. Em *Dragonlance*, numa determinada época foram lançados vários livros contando o passado dos protagonistas. O problema era que esse passado era cheio de acontecimentos mais importantes que a história principal! Isso diminuía o valor da própria história original — por exemplo, na história original os protagonistas conheciam reinos diferentes, mas nos *"prequels"* um deles ia à lua!

Anos atrás, comecei uma HQ sobre o passado de Andilla, *Batismo de Gelo*, desenhada pelo grande **Daniel HDR**, meu amigo de longa data e um dos mais importantes artistas brasileiros atuais. Mesmo com a arte do Daniel e os conselhos dele e do **J.M. Trevisan** sobre como roteirizar uma HQ, a trama de *Batismo* ficou aquém do

que eu desejava e ela está num hiato gigantesco há anos.

Talvez seja terminada, mas com essa história aprendi que eu já tinha falado o que queria falar sobre esses personagens. O passado de Andilla não era tão interessante quanto seu presente, e nem deveria ser. Assim, acho melhor deixar o Esquadrão do Inferno em paz e contar histórias de personagens novos. Existem muitos que ainda não deram as caras!

A DB e o cenário de Arton eram vistos com uma certa infantilidade — no sentido de ser um cenário para 3D&T e influenciado por animes e mangás. Você teve receio de que o público não tivesse maturidade para compreender a densidade do enredo de O Inimigo do Mundo e aceitar a mudança no tom do cenário?

LC: Mudei um pouco a pergunta para se adequar mais ao que eu percebo como sendo a realidade (por exemplo, não acho que Arton "sempre foi visto" desta forma, mas que numa determinada época já foi visto desta forma).

Realmente, antes da *Trilogia da Tormenta*, Arton tinha uma certa fama de infantil ou exagerado entre aqueles que não conheciam o cenário. Acho que isso essencialmente era porque a principal história de Arton até então (*Holy Avenger*) lidava com temas pesados, mas de forma leve, usando de humor e aventura. Além disso, o estilo anime/mangá ainda não era tão consolidado no Brasil na época, o que levava alguns a pensar que histórias com esse visual eram necessariamente juvenis demais.

Mas vale lembrar que, mesmo antes da trilogia o cenário já era denso e cheio de tramas — basta ler *O Reinado d20*, que foi escrito antes de eu entrar para a equipe. É claro que, para quem não conhecia Arton, era mais fácil tirar conclusões com base em imagens do que realmente ler e descobrir o que estava lá.

Depois desse preâmbulo, vamos à resposta de verdade! Eu não sabia como *OldM* seria recebido. *Tormenta* já tinha uma base de fãs enorme, que apreciavam as histórias que estavam sendo contadas e o estilo delas. Então, embora eu achasse que a maturidade era suficiente (qualquer público que goste de *Holy* é um público que sabe reconhecer qualidade), temia que os leitores simplesmente não quisessem essa visão mais violenta. Não por falta de maturidade, mas por simples gosto.

E realmente não foi fácil! Embora a maioria do público tenha gostado do meu estilo e recebido *OldM* de braços abertos, houve várias reclamações na época. Por mais que tenhamos avisado o contrário, algumas pessoas esperavam um livro mais leve. Um caso famoso foi um leitor que ficou realmente indignado ao ler *OldM* e escreveu uma mensagem no antigo fórum da Jambô reclamando. Ele me acusou de usar "palavras de baixo calão" e terminou falando "este escritor chafurda na escatologia e no sadismo". É claro, eu simplesmente *adorei* essa definição. Em seguida escrevi uma coluna intitulada *Um guia para chafurdar na escatologia e no sadismo* e comecei a autografar livros usando "escatologia e sadismo" como slogan. Até hoje essas palavras me acompanham, e as uso como medalha de honra.

"Usar personagens femininas como alvos para ilustrar a maldade dos vilões é um clichê velho e cansado"

Muitos dizem que a trilogia marcou uma mudança de tom no cenário, e talvez isso seja verdade. Mas acho que principalmente os livros tornaram explícita a variedade de tons que já existia. Hoje em dia temos *Holy*, as antologias, *Ledd*, *Ataque a Khalifor* e muitas outras histórias — contadas por autores diferentes, com tons diferentes. Ninguém mais espera que *Tormenta* seja uma coisa só. Como realmente nunca foi.

Em O Inimigo do Mundo, quanto lhe foi permitido criar e o que foi imposto que deveria acontecer por já estar nos planos do Trio?

LC: Essa pergunta já foi respondida várias vezes ao longo dos anos, mas sempre é bom relembrar.

Quando fui convidado para escrever "o romance de *Tormenta*", de início só havia o convite. A trama do livro e sobre o que ele seria foram deixados em aberto. Talvez por isso eu tenha demorado alguns meses para ter alguma ideia decente. Contudo, quando o Trevisan me falou que, depois de conversas entre o Trio, o romance deveria contar a origem da Tormenta, tudo começou a entrar nos eixos.

O **Marcelo Cassaro** tinha uma ideia que se resumia a uma frase: "um grupo de aventureiros provoca a Tormenta". Era isso. Não sabíamos ainda o que era a Tormenta ou como ela chegaria. A palavra "lefeu" não existia, muito menos o conceito de Anticriação. Recebendo liberdade quase total para criar esses elementos e decidir como a Tormenta chegaria (além da missão de escrever uma história grande, que mudaria o mundo) comecei a ter muitas ideias.

O processo de criação foi muito mais livre do que eu esperava. Os parâmetros que recebi sempre vieram para deixar o livro com a cara de Arton (por exemplo, o grupo incluir membros de diferentes raças) ou como orientações do que em geral não funciona (por exemplo, incluir viagens no tempo, que quase sempre são má ideia). Nunca houve uma diretriz arbitrária ou um empurrão em determinada direção porque era uma história que *eles* queriam contar. Sempre me ajudaram a contar a minha história. Logo ficou claro para mim por que *Tormenta* e a *DB* eram tão bem-sucedidos: o Trio sabia o que estava fazendo! A confiança e competência deles como editores moldou o início da minha carreira.

Por que a maioria absoluta das personagens femininas de OldM é tão maltratada? Por exemplo, a descrição extremamente gráfica da Ellisa matando uma menina, ou do albino fazendo um aborto com garras, ou de toda a história de estupro da Izzy Tarante (que se apaixona pelo estuprador depois de anos de abuso), assim como a transformação de Tenebra em Glórienn para satifazer Ragnar. Queria entender por que nessa história a mulher é tão objetificada. Se você observar, apenas o primeiro livro insiste em objetificar, depois você fez um trabalho excelente em O Crânio e o Corvo e em O Terceiro Deus, sem ter que recorrer quase nada a esse tema. Estupro é algo que deveria passar LONGE de qualquer mesa de RPG e que deve ser banido especialmente entre PJs. Entendo que é uma obra de literatura, mas muito fã imbecil pode já ter tentando se apoiar no primeiro livro para realizar esse tipo de ato em mesa por ser "material oficial". Portanto fica a minha duvida: por que diabos insistir tanto na objetificação moral e sexual feminina?

LC: Esta provavelmente é a pergunta mais importante desta matéria (e certamente a mais difícil de responder), então vamos lá.

Acho que essa questão está dividida em três pontos: o sofrimento de personagens femininas no livro; temas muito pesados como estupro e abuso; e a objetificação. Acho que as respostas são bem diferentes, então vou separar em três tópicos.

Realmente, as personagens femininas sofrem em *OldM*. Em parte isso é o tom do livro — personagens masculinos também sofrem, e muito. Do velho aldeão que tenta fugir do albino a Balthazaar, o homem com dom de ver auras mágicas cuja vida é destruída, os homens também se dão mal. Contudo, admito que a maneira como as mulheres sofrem na história é diferente. Não vemos o aldeão sendo dilacerado. A degradação de Balthazaar ocorre nos bastidores. E, embora nem todos os homens tenham "sofrimento heroico", realmente há uma parcela maior de mulheres que são mais vítimas do que sobreviventes ou heroínas. O uso de personagens femininas como "alvos" para fazer o leitor sentir a maldade dos vilões é um clichê velho e cansado — além de bastante injusto com as leitoras. Quando escrevi o livro, ainda não sabia fugir de todos os clichês (nem digo que sei fazer isso hoje). Além disso, por mais que seja difícil admitir, provavelmente eu estava mais carregado de preconceitos do que eu mesmo notava.

ESPECIAL

Sempre foi natural para mim incluir heroínas e outras mulheres fortes, mas provavelmente eu não percebia o quanto também era natural incluir mulheres como vítimas, e o quanto o sofrimento delas era mais explícito do que o dos homens. Somos bombardeados todos os dias por estereótipos machistas, e boa parte da cultura pop foi criada em cima deles. Não há, em *OldM*, uma "donzela em apuros", mas há esse uso de sofrimento feminino como motivador de trama. Eu não faria isso de novo e não aconselho que novos escritores usem essa ferramenta. Existem outras muito melhores.

Contudo, quero mostrar também o outro lado da moeda. Embora eu ache que boa parte dessa carga de sofrimento foi um erro, não acho que toda ela tenha sido. Porque, embora as mulheres no livro sofram, elas não dependem dos homens, nem têm sua agência roubada por homens constantemente — o que é um dos maiores problemas nesse tipo de história. Glórienn sofre horrivelmente, mas quem a aconselha é uma mulher, Tanna-Toh. No início do livro, uma garota perde a família, mas quem a acolhe é uma mulher, que pede ajuda a outra mulher (Nichaela). Até mesmo a menina que morre no salão dos guerreiros em Yuden é morta por uma mulher — Ellisa. Então acho que podemos ver os erros do livro, mas também podemos notar que nele mulheres não servem *apenas* para morrerem ou serem sequestradas.

O que não vejo como justificável hoje em dia é a presença de situações de estupro ou abuso. De novo, acho que existe uma pequena defesa aqui, já que o estupro não é motivador de trama nem é usado para destruir nenhuma personagem. Mesmo assim, hoje percebo que este é um trauma grande demais para ser usado numa história sem que a história seja sobre isso. Izzy Tarante é vítima de abuso horrível e, sem opção, se apega de forma doentia ao abusador. Ela se liberta apenas quando ele morre. Talvez, num livro *sobre* situações de abuso, essa fosse uma trama que valesse a pena ser desenvolvida. Mas *OldM* não era sobre isso. Considero que essa parte da história, mesmo que seja "realista" de um ponto de vista pragmático, é um desserviço à trama como um todo e corre o risco de ser mal interpretada.

O Inimigo do Mundo foi escrito numa era "pré-*Guerra dos Tronos*". Embora os livros de **George R.R. Martin** e a fantasia medieval adulta existissem em inglês, ainda não existiam em português, e o acesso a esse tipo de histórias era limitado. Estávamos desbravando território novo quando o livro foi escrito, nenhum de nós sabia exatamente como lidar com fantasia que tratasse de temas adultos. Escrever envolve "crescer em público", mostrar nossas limitações mesmo sem querer. É difícil admitir, mas eu mostrei o quanto não compreendia a gravidade de lidar com esses temas.

Por outro lado, quando comecei *O Crânio e o Corvo*, eu já havia lido *Guerra dos Tronos*, já havia pesquisado mais sobre fantasia medieval adulta e principalmente já havia crescido mais. Sabia que, mesmo que estupro e abuso façam parte da guerra e do período medieval, eles não têm lugar numa história como a da trilogia.

Por último, vamos falar de objetificação. E aqui vamos discordar bastante. Porque, mesmo que eu veja defeitos em *OldM*, não acho que as mulheres sejam objetificadas no livro.

As personagens femininas sofrem, sim. E sim, elas têm sexualidade — algumas de forma sutil e discreta, como Nichaela, outras de forma ostensiva e aberta, como Tenebra. E algumas de forma apenas honesta e divertida, como Ellisa. Mas, até onde eu me lembre, não existem no livro mulheres que são tratadas como objetos, nem que se comportem como objetos para agradar a personagens homens.

Tenebra, mesmo seduzindo Ragnar e usando sexo para conseguir o que quer, é uma planejadora e a iniciadora do encontro sexual. Ela não é passiva. Acho que a personagem feminina mais abertamente sexual é a clériga Demilke. E mesmo ela não está ali como uma realização de fantasia masculina, mas como representante de uma resistência firme a uma região violenta, como uma pessoa de princípios irredutíveis que, além de tudo isso, também tem uma postura muito aberta em relação a sexo. Não acho que isso seja objetificação: na verdade, considero que tomar a própria sexualidade para si e explorá-la em aberto é algo empoderador. As transas de Vallen e Ellisa, de Espírito-de-Pedra e Artorius… Todas são parte de uma relação entre os casais. No caso de Espírito-de-Pedra, ela inclusive passa bem longe do "ideal de beleza" que nos é imposto, e Artorius se sente atraído por ela porque ela o desafia. Estou disposto a ouvir opiniões contrárias e posso admitir estar errado, mas objetificação é algo que, na minha visão, passa longe de *OldM*. Em princípio me orgulho de que existe sexo no livro, e que na história tanto homens quanto mulheres podem transar e curtir.

Por último, admito que tenho um problema com a palavra "moral". Talvez *OldM* seja considerado imoral, ou seja considerado que as personagens passam por situações que denigrem sua moral. Mas "moral" já foi um conceito muito utilizado para estigmatizar coisas perfeitamente normais, como pessoas do mesmo sexo se relacionando ou mulheres transando com quem quisessem. Então desculpe, mas não me preocupo com nenhuma questão "moral" no livro.

> ***"Usar personagens femininas como alvos para ilustrar a maldade dos vilões é um clichê velho e cansado"***

Tento criar personagens femininas com agência e evitar o uso do sofrimento delas como impulsionador de trama, mas não acho que isso tenha relação com o uso de sexo nos livros, ou com moralidade de qualquer tipo.

Como foi tratado o quesito linguagem e faixa etária nos livros? Percebi que em* O Inimigo do Mundo *não há palavrões. Em* O Crânio e o Corvo*, já aparecem alguns não tão pesados, e em* O Terceiro Deus *parece que liberou geral. Isso foi uma coisa natural, ou foi mais contido nos primeiros para não assustar aos pais?

LC: Isso foi essencialmente o produto de um livro "pré-*Guerra dos Tronos*", como falei acima.

Eu queria incluir elementos dos gêneros que lia, porque eram minhas referências, então a linguagem começava a se aproximar de livros policiais, de terror e de ficção histórica. Por outro lado, as maiores sagas de fantasia medieval que existiam por aqui eram *Dragonlance*, *Forgotten Realms* e, é claro, *O Senhor dos Anéis*. A linguagem nessas obras é mais limpinha. Eu acabei me contendo porque não sabia o que era apropriado para a fantasia medieval. Assim, *OldM* é um livro com mutilações, depressão, sexo e outros temas espinhosos, mas em que ninguém fala "merda". Muito estranho!

De novo, entre o primeiro e o segundo livros da trilogia, eu adquiri muitas referências de fantasia medieval adulta e evoluí como escritor. Além disso, o público mostrou ser capaz de absorver linguagem adulta. Soltei o freio de mão da linguagem e escrevi como quis. *O Terceiro Deus* tem mais palavrões principalmente por causa do elfo Edauros. Para retratá-lo como ele exigia, era preciso incluir palavrões. Entre *OCeoC* e *OTD* não houve uma grande mudança na minha percepção do que seria linguagem adequada, apenas uma mudança do tipo de linguagem que era necessária.

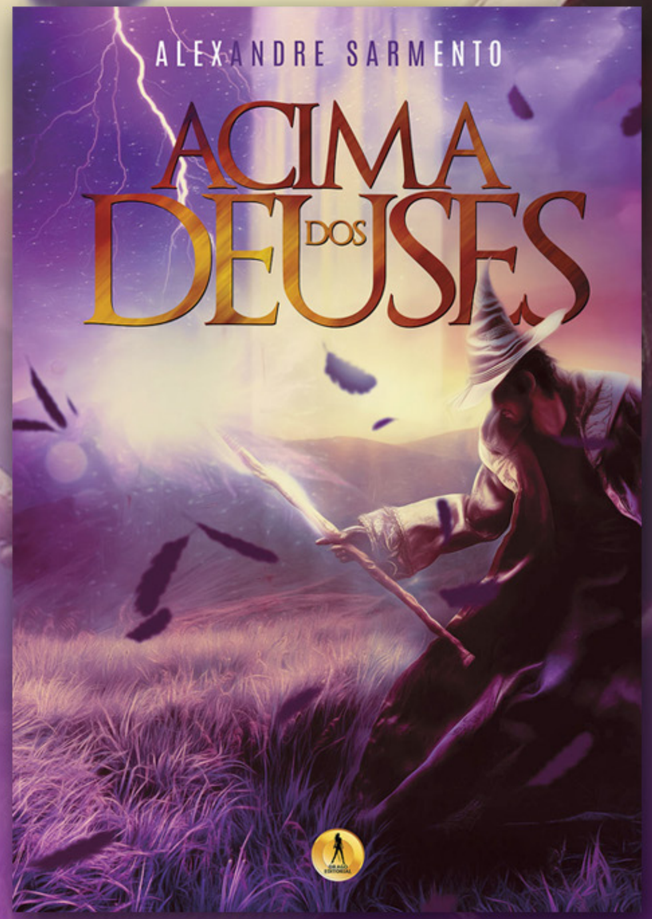
Hoje em dia, escrevo alguns livros com muitos palavrões quando a história pede, e outros quase totalmente "limpos". Palavrões são um bom recurso, mas fora de lugar só servem para distrair!

Muito obrigado a todos os leitores nesses 10 anos de *O Inimigo do Mundo*. Não há morte!

LEONEL CALDELA

As perguntas desta entrevista foram feitas por assinantes do nível Conselheiro-Mor — você também pode ajudar a fazer a *Dragão Brasil*! Participaram desta matéria: **Victor Lagoas**, **Talles Magalhães**, **Filipe Luiz**, **Hugo Rebonato**, **Giovani Gomes**, **Pietro Vicari**, **Gabriel Bittencourt**, **Vagner Abreu**, **Matheus Palma**, **Jefferson Ouvidor**, **Pedro Maranhão Meireles** e **Ramon Couto**.

As trevas não podem vencer novamente.



Acima dos Deuses.
O primeiro romance ambientado no cenário de OHMTAR.
Já disponível! Acesse!

ohmtar.com.br/acimadosdeuses/livro

Prepare-se para entrar em um mundo de heróis e vilões, de Guardiões Cinzentos e crias das trevas, de deuses e demônios. O mundo de...

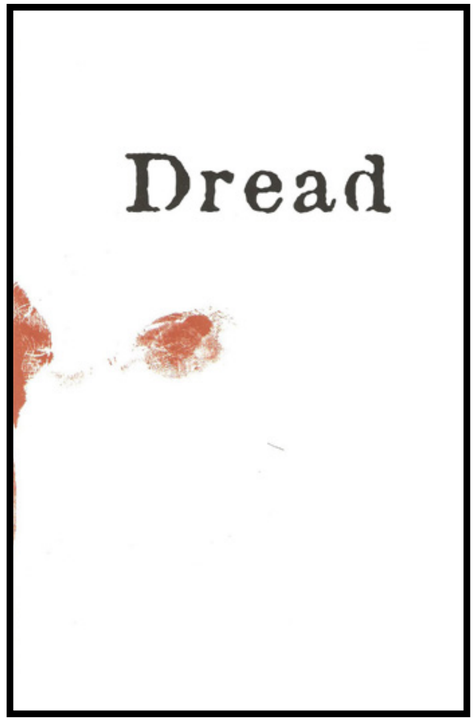
DRAGON AGE

RPG de Fantasia Sombria | Vencedor do prêmio ENnie de Melhor Jogo de 2016

LADO B DO RPG

***Lado B do RPG* é sua coluna mensal sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie, experimentais e alternativos.**

Muitas vezes, o que vem se chamando por estas bandas de "discurso indie", pode parecer complicado, inacessível, soando até mesmo elitista para o jogador casual. Afinal, o que importa é se divertir.



Para quem está imerso neste universo há algum tempo, é compreensível que alguns termos ou conceitos estejam tão enraizados em seu vocabulário, que citá-los corriqueiramente em uma conversa sobre RPG pode acarretar mais em confusão de ideias do que uma horizontalização e nivelamento dos saberes à partir de um vocabulário já estabelecido da linguagem.

Ciente destes conflitos, e na tentativa de ajudar a resolvê-los, o jogo escolhido para dissecarmos este mês serve como perfeito exemplo de como os "ideais indies" podem se expressar de forma clara e simples, já que *Dread* talvez seja um dos RPGs que melhor incorporam tal discurso, da maneira mais acessível e eficiente possível. Uma ótima alternativa para a diversão que tanto importa.

A construção do medo

Dread é um jogo de horror. E sim, já conhecemos muitos variantes deste tema — *Call Of Cthulhu*, *Vampiro: A Máscara*, *Kult*, etc. — mas o que faz *Dread* se destacar dos demais é a simplicidade e elegância com que responde à "questão filosófica" de qualquer RPG de horror: *Como transmitir, de forma mais intensa possível, a emoção do horror através do game design?*

O jogo possui uma estrutura tradicional de RPG, com mestre (o Anfitrião) e jogadores. Além destes, o jogo necessita apenas de mais dois componentes: as fichas de personagem e uma torre do jogo *Jenga* como resposta à questão filosófica que fizemos no início.

Fichas de personagem

Montar uma ficha em *Dread* se resume a responder meia dúzia de questões previamente preparadas pelo mestre, de forma única e individual. Esta, aliás, é a única preparação realmente necessária por parte do Anfitrião. Com uma idéia de aventura estabelecida, ele elabora questões relevantes para a história, cujas respostas amarrarão personagens e trama de forma significativa. As respostas contém informações sobre o que a personagem é capaz ou não de fazer e ganchos que façam o jogador investir no personagem. Um jogador poderia responder por exemplo: *"Por que você ainda não espalhou as cinzas de sua irmã?"*, enquanto o outro *"Por quecarrega na carteira a foto de alguém que você nunca viu na vida?"*. E um terceiro: *"O que você acha que seus pesadelos estão tentando te dizer?"*.

O livro oferece exemplos de questões em notas de rodapé ininterruptas em todas as páginas, como auxílio constante de inspiração para o Anfitrião.

A torre do pavor

Para quem nunca ouviu falar, *Jenga* é um jogo de habilidade física que funciona bem como um *party game*. São 54 blocos de madeira, que devem ser empilhados em fileiras alternadas de 3 blocos. Cada jogador retira um destes blocos em seu turno, e precisa recolocá-lo no topo. Gradativamente, a estabilidade da torre vai diminuindo, até que o jogo acaba com o seu colapso, indicando o perdedor.

Jenga já é um jogo completo e divertido em si mesmo. Mas a grande sacada de game design que o autor de *Dread*, **Epidiah Ravachol** teve, foi encará-lo como um *aparato de jogo*, uma tecnologia lúdica. Assim como o maço de baralho não é um jogo em si, mas contém a tecnologia para uma infinidade de jogos, Epidiah enxergou no escalonamento de tensão inerente deste aparato, *a perfeita metáfora para construção do suspense em histórias de horror.*

Assim, a mecânica básica de *Dread* reside em relocar um bloco da torre, sempre que o personagem estiver tentando realizar algo relevante para história, cujo resultado seja incerto, arriscado, ou que depende de algum conhecimento que ele não domina completamente. Se a torre cair, o personagem é removido do jogo, seja através de sua morte (o que é mais provável), ou através de quaisquer outras situações que façam mais sentido na lógica da história, como enlouquecer, fugir, desaparecer, etc.

Dread consegue, portanto, amarrar o gênero, a história e as mecânicas de jogo em uma unidade coesa e eficiente de imersão na experiência que propõe. Mesmo que uma sessão comece de forma leve e descontraída, à medida que a história progride, a atenção dos jogadores inevitavelmente começa a orbitar a torre e o centro da mesa. A concentração e o foco na história aumenta a cada puxada de bloco, assim como a importância dada a cada ação, a cada decisão tomada pelos personagens. Pois se a torre desmoronar, ela levará alguém consigo. E ela a única certeza é que ela *vai* cair. Jogamos apenas para descobrir quando isso vai acontecer!

É a mesma estratégia utilizada pelos filmes e literatura de horror, traduzida no caso de *Dread* para a linguagem dos jogos: a famosa Curva de Tensão-Alívio, que dita o andamento da maioria das histórias que gostamos.

Inicia-se com uma situação que fisga o interesse dos jogadores, engajando-os na experiência. A cada situação nova apresentada, a tensão aumenta até atingir um pico, em que a situação é resolvida e libera-se parte da tensão acumulada. No jogo, estas situações ocorrem no momento dos testes. Logo antes de um bloco ser puxado, a tensão está no seu ponto máximo. Se a torre não cair, parte da tensão é aliviada. Se ela cair — apesar da tragédia na história — os jogadores liberam toda a tensão acumulada até então.

A partida prossegue com pequenos momentos de calmaria, ergue-se novamente a torre e com o desencadeamento de uma nova situação, começa-se a escalonar novamente a tensão, em um ciclo que se renova até o final da história.

Pavor expresso

Dread é um jogo recomendadíssimo, tanto para jogadores veteranos de RPG, quanto para iniciantes. Ideal para eventos, ou para aquele dia que um jogador falta à sessão. Exige baixa preparação inicial e é acessível econômica e mecanicamente.

Com regras de fácil compreensão, é um ótimo exemplo de jogo para grupos que tendem a uma agenda narrativista. Você pode conferir uma partida de *Dread* feita pelo canal *Tabletop* **aqui.**

EDUARDO CAETANO
é autor de Violentina *e proprietário de um* simpático Patreon*!*

DRAGÃO-DE-AÇO

Revisitando um monstro clássico de Tormenta

A palavra "robô" teria surgido em 1920. Significa "operário" em tcheco, e foi inventada pelo teatrólogo tcheco Karel Capek para sua peça *R.U.R.* Mas o conceito de criaturas artificiais é muito mais antigo: na mitologia grega, o deus ferreiro Hefesto (ou Vulcano, para os romanos) tinha, como ajudantes, duas mocinhas de ouro. Ainda nos mitos gregos, a Ilha de Creta era guardada por um gigante de bronze chamado Talos, que patrulhava as costas à procura de invasores. Esses engenhos, no entanto, não eram chamados de robôs: eram golens.

Como toda criatura lendária de respeito, golens também estão presentes em RPGs de fantasia medieval — incluindo, claro, Dungeons & Dragons. Aqui, um golem é uma estátua construída por magos ou clérigos poderosos, com materiais especiais, e então animada por magia. O antigo Livro de Regras D&D descrevia quatro tipos de golem — de madeira, osso, âmbar e bronze. Eles podem, no entanto, ser fabricados com numerosos outros materiais: pedra, ferro, barro, palha, vidro, e até carne humana — neste caso, resultando em algo como o Monstro de Frankenstein.

Golens não são criaturas vivas, e não têm inteligência. Não sabem falar, apenas seguir ordens simples de seu criador. Pela mesma razão, são imunes a efeitos mentais.

Golens convencionais já são adversários difíceis. Existe, no entanto, um tipo ainda mais perigoso. O golem de dragão, ou drolem.

Drolem, Dragão Artificial

O drolem apareceu pela primeira vez em *Dungeons & Dragons Companion*, antigo acessório para uma das primeiras edições de D&D, tratando de heróis poderosos (até 25º nível, um assombro para a época). Além de regras para personagens de níveis elevados, também havia novos monstros à altura. O drolem estava entre eles.

Drolem é um golem construído com a forma de um dragão. São muito mais raros e difíceis de fabricar que golens comuns, exigindo um livro mágico especial e materiais exóticos que custam fortunas — apenas grandes arquimagos, sumo-sacerdotes, regentes planares ou divindades menores têm acesso a tais recursos. Por serem tão caros, tais seres são invariavelmente encarregados de proteger algum local ou item de extrema importância — por exemplo, um artefato capaz de afetar o destino de reinos inteiros.

Um drolem pode ser idêntico a um dragão verdadeiro, sendo difícil perceber a diferença por simples olhar. Também pode ter o aspecto de um esqueleto de dragão, levando muitos a confundi-lo com um dracolich. Ou ainda, pode apresentar variações anatômicas, como quantidades diferentes de cabeças, caudas, patas e asas.

Mata Dragões por Prazer

Em *Tormenta*, o único drolem conhecido leva o adequado nome Dragão-de-Aço. Teria sido construído séculos atrás por um mago poderoso, desaparecido há muito tempo. Permaneceu desativado no laboratório secreto do mago, escondido nas cavernas das Montanhas Sanguinárias. Foi assim até tempos recentes, quando o garoto bárbaro Taskan Skylander e seu grifo, durante uma aventura infantil, acidentalmente despertaram a criatura. Ao contrário dos golens normais, Dragão-de-Aço tinha elevada inteligência — e, frustrado por não conhecer seu próprio nome ou propósito, odiou ser trazido àquela não-vida. Para vingar-se,não apenas destruiu a aldeia de Taskan, mas percorria o mundo em busca do maldito bárbaro, agora crescido. O monstro arrasou muitas vilas e ceifou muitas vidas em sua caçada...

Em combate, o Dragão-de-Aço recorre ao sopro venenoso contra alvos distantes, e as muitas garras contra oponentes em combate corporal. Por ter sido construído sem asas, o Dragão-de-Aço odeia dragões verdadeiros. Quando os encontra, mata-os e arranca suas asas — o único prazer que sua mente distorcida conhece.

Tormenta RPG

Dragão-de-Aço **ND 18**

Construto 40, Descomunal (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +45

Sentidos: Percepção +45, percepção às cegas 18m, visão no escuro

Classe de Armadura: 46

Pontos de Vida: 540

Resistências: Fort +20, Ref +22, Von +22, resistência a magia +8, imune a atordoamento, dano de habilidade, dano não-letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.

Deslocamento: 24m

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +44 (3d10+39, 19-20) e 4 garras +44 (2d10+39)

Habilidades: For 48, Des 14, Con —, Int 15, Sab 14, Car 12

Perícias: Atletismo +62, Conhecimento (arcano) +45

Raiva da Vida: contra criaturas do tipo humanoide, a margem de ameaça da mordida e das garras do Dragão-de-Aço dobra (aumenta para 17-20).

Rangido Debilitante: o som de aço rasgando que o Dragão-de-Aço faz quando se movimenta afeta qualquer um que tente lutar contra ele. Qualquer criatura que veja o Dragão-de-Aço deve fazer um teste de Vontade (CD 31). Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Sopro: como uma ação padrão, o Dragão-de-Aço pode soprar uma nuvem de gás veneno que atinge um cone de 9m. Criaturas na área sofrem 3d6 pontos de dano de Constituição. Um teste de Fortitude bem-sucedido (CD 30) anula o efeito. Mesmo criaturas imunes a veneno são suscetíveis a este ataque; entretanto, em caso de falha no teste de resistência, sofrem apenas 1d6 pontos de dano de Constituição. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

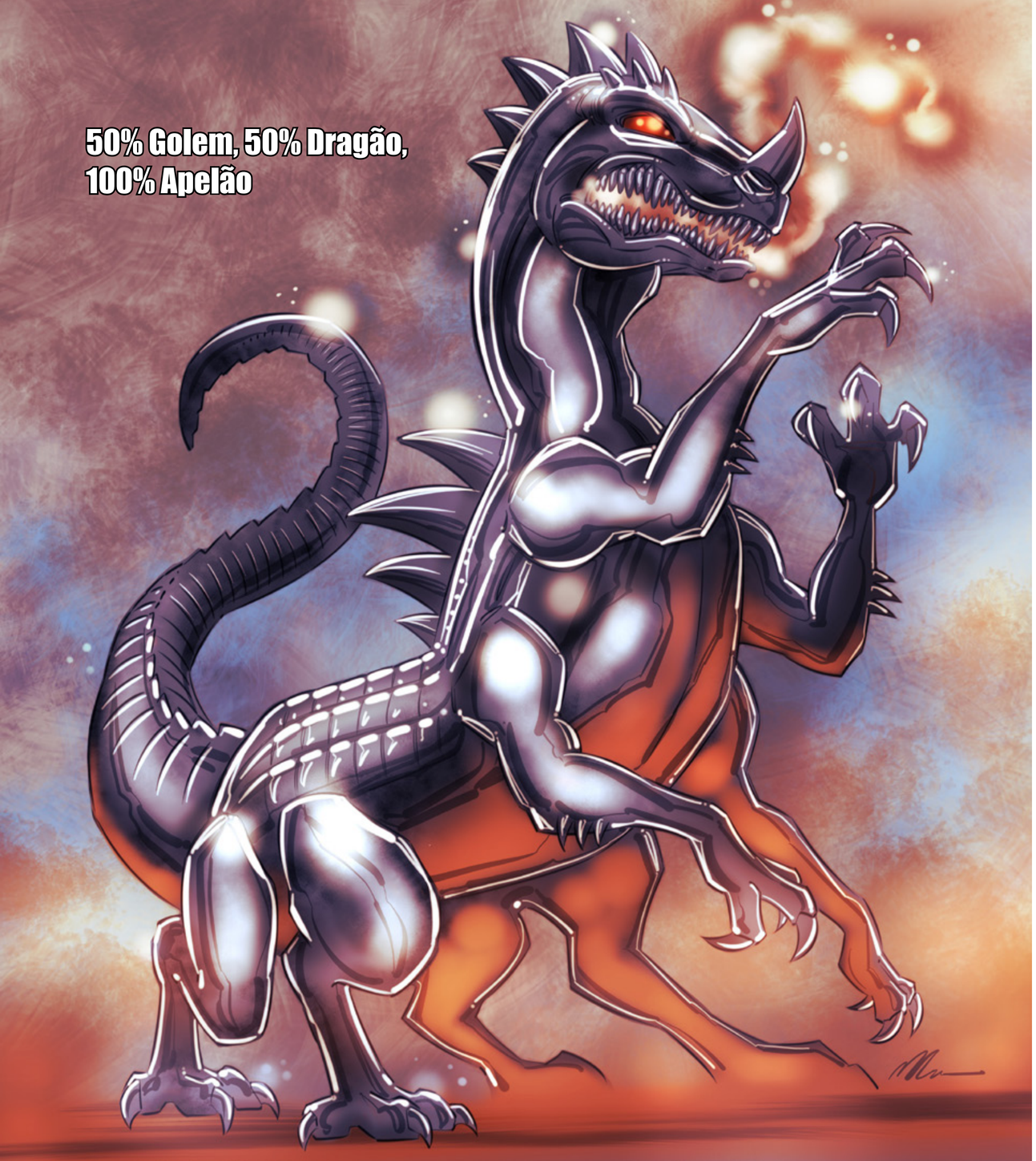
Tormenta Alpha

Dragão-de-Aço **61S**

F7 (corte), H4, R7, A8, PdF5 (químico); 35 PV, 55 PM

Kit: Vingador (completo)

Vantagens: Meio-Golem (Magia Elemental; Insano: Depressivo); Ataque Especial (*Degradação Absoluta:* PdF; amplo e penetrante), Ataque Múltiplo, Inimigo (humanos, humanoides e semi-humanos), Membros Elásticos, Membros Extras ×4, Paralisia, Pontos de Magia Extras ×2, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (radar e ver



o invisível) e Toque de Energia (químico); Liga Drolem e Presa de Ferro (veja adiante).

Desvantagens: Devoção (vingar-se de TaskanSkylander), Interferência Mágica, Má Fama.

Baforada. O sopro corrosivo do Dragão-de-Aço é um Tiro Múltiplo tão forte que reduz as proteções do alvo (Invulnerabilidade se torna Armadura Extra; Armadura Extra se torna normal; personagens sem proteção especial têm sua Armadura anulada).

Crítico Aprimorado (Inimigo). Quando faz um acerto crítico contra seus Inimigos, o Dragão-de-Aço triplica a F ou PdF em vez de duplicar.

Rangido Debilitante. O som de aço rasgando que o Dragão-de-Aço faz quando se movimenta afeta qualquer um que tente lutar contra ele. Todos dentro da sua linha de visão recebem um redutor de FA e FD igual à sua A.

Raiva Contida. Com um movimento e 5 PM, o Dragão-de-Aço recebe F+2 e A+2 por um número de turnos igual à própria F (após o ajuste).

Sentido Sobrenatural (Inimigo). O Dragão-de-Aço sempre consegue perceber a presença de seus Inimigos, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Táticas

No primeiro turno, o Dragão-de-Aço usa seus Membros Extras, fazendo um ataque completo e quatro imprecisos. Se o inimigo sobrevive, usa Ataque Múltiplo nas próximas rodadas, gastando 4 PMs para realizar quatro ataques com FA=F+H+1d, além dos ataques imprecisos, totalizando oito ataques por turno! Caso fique cercado, vai utilizar a Baforada no maior número de alvos possível. Se perder metade de seus PVs, assume postura defensiva, usando os Membros Extras para bloquear (FD+4) enquanto ataca com PdF.

Tesouro

☆ **Fluido Venenoso (3 PEs).** Para manter seu corpo lubrificado e funcional, o Dragão-de-Aço utiliza um fluido que, com o tempo, tornou-se tóxico. Uma dose desse líquido serve para fazer um ataque com PdF (químico) que, como a Baforada, reduz as proteções do alvo. O corpo do dragão tem fluido bastante para 6 cargas.

☆ **Presa de Ferro (3 PEs).** Os dentes de um dragão-de-aço podem ser usados como armas mágicas do tipo Flagelo contra humanos, humanoides e semi-humanos.

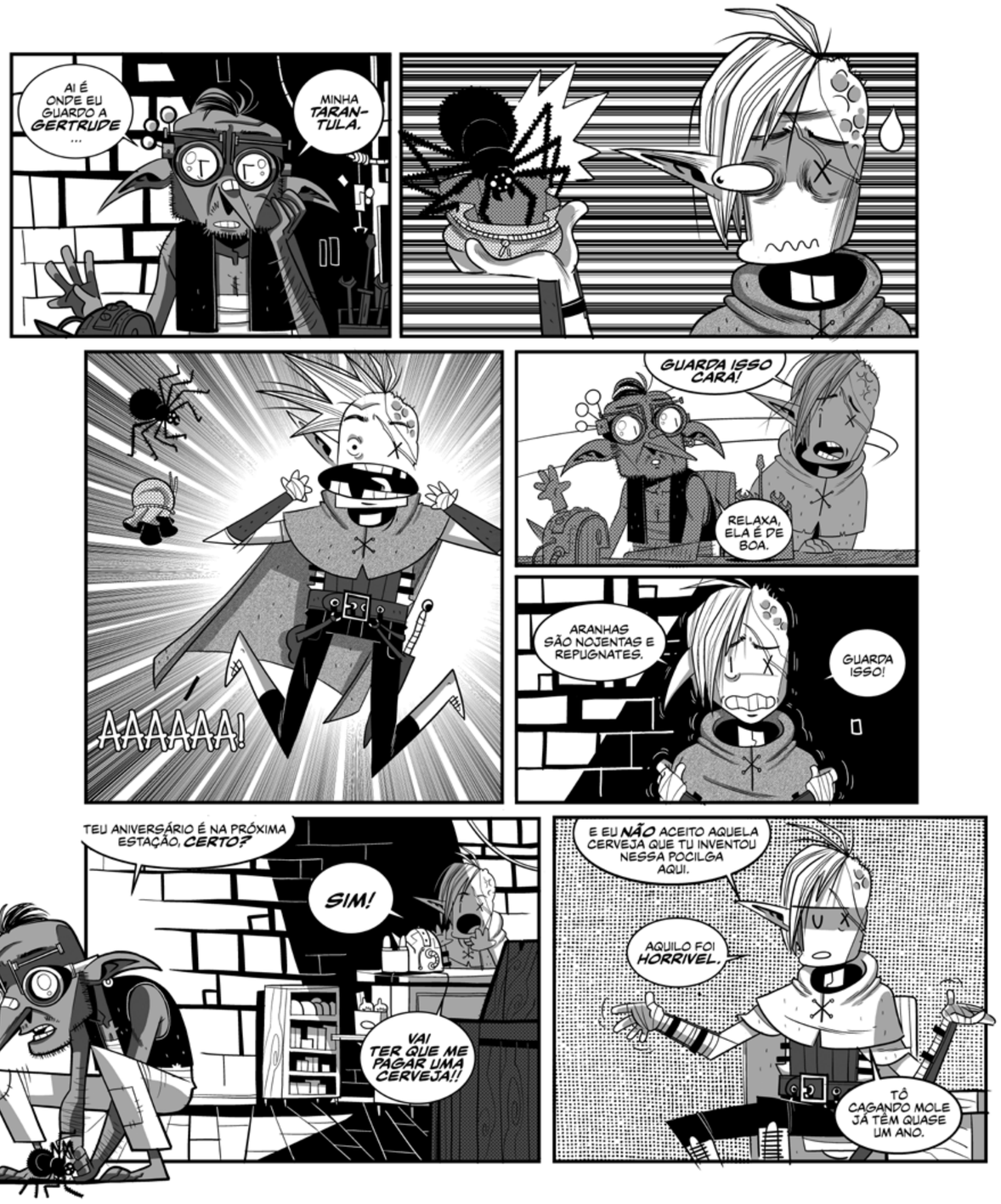
☆ **Liga Drolem (30 PEs).** O metal que forma o corpo do Dragão-de-Aço é único no mundo — após séculos de imantação mágica, adquiriu a propriedade fantástica de retribuir ataques mágicos. Sempre que sofre dano por magia, o corpo do Dragão-de-Aço envia uma onda equivalente ao atacante, que tem direito a um teste de A para reduzir esse valor à metade. Forjar esse metal em uma armadura ou acessório é tarefa dificílima, possível apenas para personagens Sugoi ou superior, com a perícia Máquinas e a vantagem Genialidade.

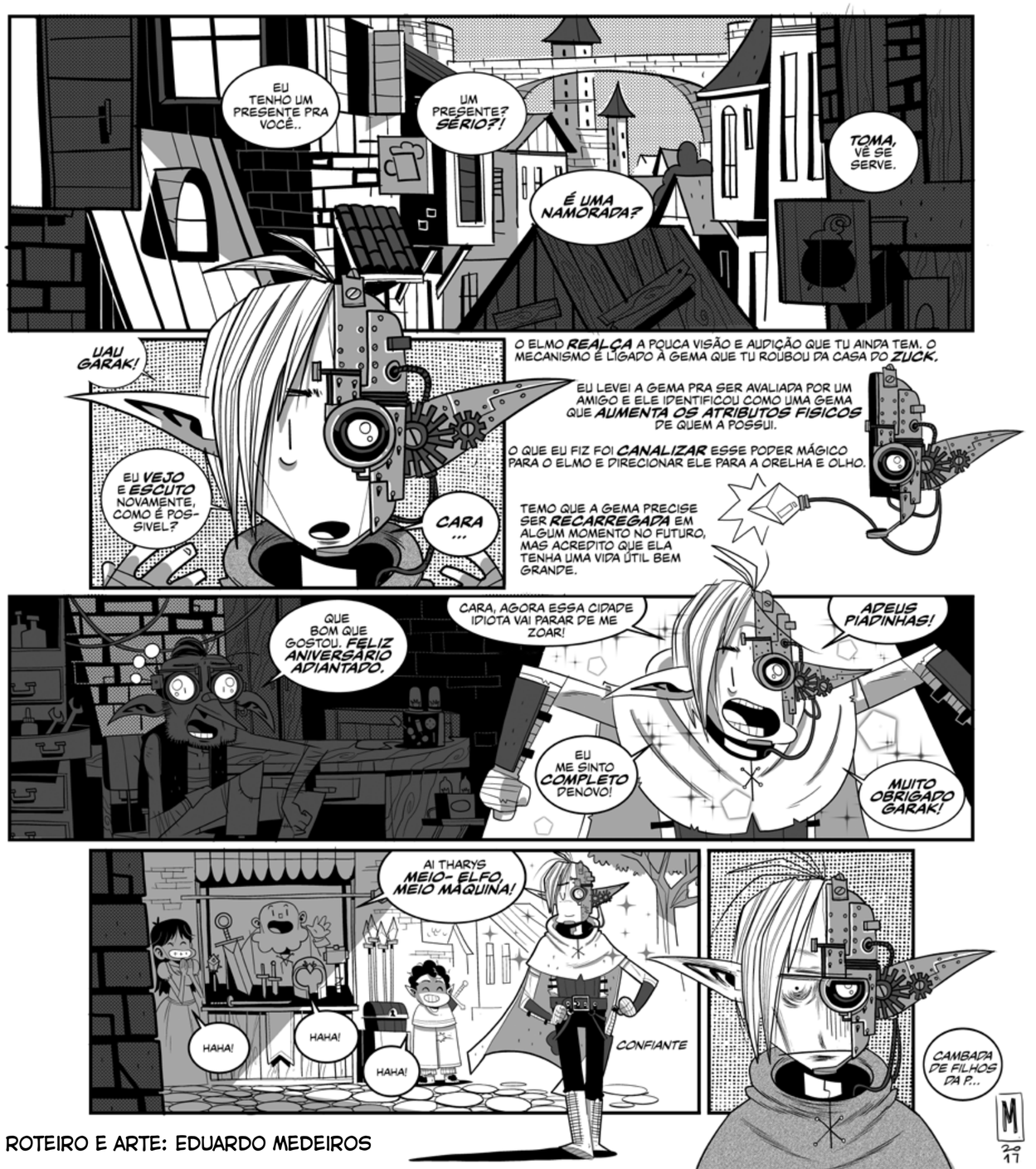
O conto *Vingador de Aço* foi publicado no distante ano de 1995, na longínqua DRAGÃO BRASIL #7. Um bárbaro e seu grifo seriam desafiados por um monstro dracônico de metal. Mais tarde essa história seria parte do primeiro volume de ***Crônicas da Tormenta***. Mas o Dragão-de-Aço voltaria ainda mais rápido, na DB #8, com estatísticas de jogo para *Dungeons & Dragons* — ainda uma versão básica deste RPG, trazida ao Brasil pela Grow.

Mais tarde, em *Tormenta D20: Guia do Mestre*, o Dragão-de-Aço seria incluído no mundo de Arton. Mas ainda não havia recebido estatísticas para *Tormenta RPG* ou *Tormenta Alpha*, até agora.

VALKARIA
LÁ VAI O THARYS, O NOSSO MEIO- ELFO PREFERIDO!
THARYS, THARYS, MINHA MÃE DISSE QUE AGORA QUE VOCÊ NÃO TEM UMA ORELHA, VOCÊ É SÓ UM MEIO- ELFO, É VERDADE?
HAHA!
VAI SE CATAR SEU PIRRALHO! SOME DAQUI!
AHAHA!
GARAK
INVENÇÕES E SERVIÇOS GERAIS

CARA, SÉRIO, EU ODEIO ESSA CIDADE.
EU NÃO AGUENTO MAIS ESSAS PIADAS.
CIDADE IDIOTA.
IAÊ THARYS.
DIA DIFÍCIL?
EU ME ARREPENDO TODOS OS DIAS DE TER IDO ROUBAR AQUELE PANACA DO ZUCK.
NÃO FOI POR FALTA DE "EU TE AVISEI", NÉ?
E EU LÁ PRESTO ATENÇÃO NO QUE VOCÊ FALA?
EU TENHO MAIS O QUE FAZER CARA.
SAI FORA.
NOTA DO THARYS: ZUCK É UM CRETINO QUE ODEIA ELFOS
Sou CRETINO!
ODEIO OS ELFOS!
Feio
Gordo
POF!
desenho de Tharys ©
TALVEZ VOCÊ DEVESSE ADMITIR QUE NÃO É UM BOM LADINO.
AH, É?
É.
E COMO VOCÊ NÃO VIU EU ROUBAR SEU SACO DE OURO BEM DEBAIXO DESSE SEU NARIZ GIGANTESCO?
EIN?!
SOU PROFISSA RAPAZ





ROTEIRO E ARTE: EDUARDO MEDEIROS

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mór

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adolfo Correa
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexander De Franco
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Thiesen
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Cardozo
Allan César
Allan Melo De Brito
Allan Razuk De Oliveira
Allan Rodrigo Dias
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
Anderson Evangelista
André Centeno De Oliveira
André David Sitowski
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
Andre Luiz Nunes
André Nazareth De Almeida
André Peres
André Tepedino
Andrei Fernandes
Andrino Coelho
Andrio Santos
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Argus Fernandes
Arielton Brito
Artêmio Vasconcelos Santos Júnior
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Goulart
Arthur Lotuz
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Gama Soares
Augusto Montauriol
Augusto Santos
Bárbara Vasconcellos Abbondati
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bruno Alves De Souza
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Bonfim
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Groposo Pavão
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Cotrim
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Ornelas Guerra
Bruno Parolini
Bruno Trombin
Bruno Vassalo Da Silva
Bruno Venancio Lopes
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Henrique Pereira
Carlo Frederico Moro
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Bergonzini
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos José Gurgel Xavier
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Cauã Roca Antunes
Cauê Gouveia
Cedrick Cremonez Faria
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Christian Medalha Justino
Clayton Varela
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Abreu
Daniel Alencar
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Araujo Freitas
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Lemos
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Teixeira Da Rosa
Daniel Viana Rodrigues
Danilo Albuquerque
Danilo Bensi Diogo
Danilo Domingues Quirino
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Acioli
Deivid Brito Dos Passos
Deivid Santos
Demian Machado
Denis G Santana
Denis G Santana
Denis L. Raigorodschi
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Dhiego Cavalcante Dos Santos
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego C. De Souza
Diego Domingos
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Felipe
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Kober
Diego Noura
Diego Rodrigues Pereira
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Dominaria Ilg
Donizete Sn
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Douglas Vieira Dias
Douglas Vieira Dias
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edison De Souza Garcia
Edson Silva
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elton Silvério
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enrico Tomasetti
Eric Vieira Americo Da Silva
Erick Faria Teves
Erick Torres
Ericki Haras
Erik Dos Reis
Erimar Lopes
Evandro Gurgel
Fabiano Agripino De Castro
Fabiano Ahnert
Fabiano Martins Caetano
Fabio Casanova
Fábio Henrique Gabriele
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Abal
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Espindola De Borba
Felipe Fernandes
Felipe Fernandes Cabrini
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Itural
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Reis
Felipe Sousa
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Müller
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando De J. Soares Junior
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Takao
Filipe Itagiba
Filipe Muller
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Haag
Flávio Karpinscki Gerab
Flavio Lopes
Flávio Martins De Araújo
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Frederico Rocha
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Foratori
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Previato De Andrade
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gabriel Sixel
George Leandro Luna Bonfim
Geraldo Gimenez
Gilmar Pereira Do Lago
Gimgim Rodrigo Martins
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Glauber Monteiro
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Gregor Alves Mendes
Gregório De Almeida Fonseca
Gregory Pereira Barbosa
Guilherme Aguiar
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Batista Das Dores
Guilherme Borges
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Jose Gomes Meilus
Gustavo Lander
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Tironi Malek
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Helder Poubel
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Julio Rizzi
Henrique Marangon Pereira
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Humberto Gs Junior
Humberto Meale
Hunind Ander Lima Lopes
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Raphael Garcia Duarte
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ivan Barion
Jaime Das Neves Calmon
Janayna Bianchi Pin
Jean Ricieri
Jeferson Corrêa Da Silva
Jeferson Dantas
Jefferson Araujo Dutra
Jéssica Reinaldo Pereira
Jéssica Simas Gois
João Ciocca
Joao Claudio Barcellos De Azevedo
João Guilherme
João José De Godoy Neto
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
João Victor Mendes De Oliveira
Joaquim Herculano Da Costa Junior
Jofran Cesar
Jonatas Castilho Moraes
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jorge Gomez
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Rodrigues
José Carlos Viana Filho
José Eduardo Da Silva
José Everton Guimarães De Oliveira
José Henrique Kroll Junior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Joseph Oliveira
Josue Borges Da Cunha
Jota Sobreiro
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar Vieira Baltazar
Kaede Kisaragi
Kalaires
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Kevin Braathen De Carvalho
Kirlian Silvestre
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leandro Raniero Fernandes

Leilton Luna
Leo Fluz
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Henrique Nunes Vieira
Leonardo Henrique Tremeschin
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Silveira
Leonardo Vaccaro
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lipe Ragazzi
Lucas Arruda
Lucas Danez
Lucas Emanuel Germano
Lucas Fowl
Lucas Gomes
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Mamede Barbalho
Lucas Marques De Camargos
Lucas Mezêncio
Lucas Oliveira
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodrigues
Lucas Rodrigues Da Silva
Lucas Teixeira Da Cunha
Lucian Botelho Matias Campos
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Monteiro
Luiz Cláudio
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Felipe Siqueira
Luiz Fernando Maehana
Luiz Fernando Taddeo
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Mercurio
Lutero Cardoso Strege
Lyonn Jarrie
Mackson Silva
Macus Santini
Maicon Hackenhaar De Araujo
Maicon Nunes Rodrigues
Manoel Mozzer
Marcel Onorato
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Batista De Andrade Fernandes
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Falchetti
Marcelo Farias
Marcelo Lapertosa
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marcio Formiga
Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Borges
Marcos Goulart Lima
Marcos Mazo
Marcos Pincelli
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Botelho
Marcus Leopoldino
Marilia El-Kadre
Mario Felipe Rinaldi
Martinez Crizel Nunes
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Cardozo
Matheus Carolino Melo
Matheus Henrique Reis De Aleluia
Matheus Hobit
Matheus Macedo
Matheus Rebel De Siqueira Acha Gomes
Mathias Barbato Bloch
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Carneiro
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Max Fischer
Michael Wevanne Xavier De Santiago
Micheli Rick Dos Passos
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Muriel Ventura
Murilo Mendes
Murilo Vieira Guidoni
Muryllo Araujo Costa
Naldo Master
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Nelson André
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Olidiomar Dos Santos Da Cunha
Pablo Henrique Marques Soares
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Cecere
Paulo E. R. Weber
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo França
Paulo Henrique Da Silva Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Vitor
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cagnoni Parma De Melo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Rodrigues Loureiro
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Netto
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael 47
Rafael Agostinho
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Costa Bezerra
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Duarte Pinto De Oliveira Coelho
Rafael Ferraz
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Miranda
Rafael Monteiro
Rafael Monteiro
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Portella
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Rodrigues
Rafael Sangoi
Rafael Santiago Dantas
Rafael Schreiber De Souza
Ramiro Alba Alba Filho
Rannyere Xavier
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Fernandes
Raphael Fernandes
Raphael Galimbertti
Raphael S. Nunes
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Pinheiro
Raul Santana Lopes
Reginaldo Santiago
Renan Neto
Renata C B Lzz
Renato Cabral Lemos
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renato Paulo Nicácio Pedrosa
Renato Paulo Nicácio Pedrosa
Renato Venturini Matrangolo
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo Dall'Olio
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Pontoglio
Ricardo Tancredi Zanettini
Ricardo Telino Neves
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson Von Wolf
Rodolfo Angeli
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodolfo Caravana
Rodolfo Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Bina
Rodrigo Borges De Castro
Rodrigo C Barbosa
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Chaves
Rodrigo Colts
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Araujo
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Soares De Cerqueira
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Roque Luis Gobbo
Rubens Mateus Padoveze
Sairo Santos
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Saulo Cavalcanti
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Augusto Rodrigues Junior
Sérgio Gomes
Seuraul
Shoyos, O Molho
Shur Stephano
Soren Francis De Rezende Santos
Spike Thales
Sulleman Silva Martiniano
Taigo Brito
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thadeu Fayão
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thales Vaber De Carvalho Mendes
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago Destri Cabral
Thiago Façanha
Thiago Henrique
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Roberto
Thiago Roberto Do Prado
Thiago Zenark Reis
Thomas Delfino Soares
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cesar De Paiva Medeiros
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Reis Dutra
Tiago Soares
Tom Azevedo
Tomás Troppmair
Tony D'Avila De Souza
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vevé Leon
Vicente Fonseca
Victor Alexsandro
Victor Hugo Martins
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vince Ferreira
Vinicius Camargos
Vinicius Dinofre
Vinicius Eduardo
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Higino
Vinicius Lacerda
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Romano
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Kern
Vitor Oliveira Nascimento
Vitor Zel Calderaro
Viviane Pereira Silva
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Walber Nunes Da Fonseca
Wallas Pereira Novo
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Pereira Da Silva
Wellington Poi
Welson Pereira Dos Santos
Werneck De Sá
Wesley Francisco Da Silva
Wid Mark
Wilson Do Monte Cerqueira Junior
Wilson Luis
Www.Rpgesus.Club
Wying Yang
Yanes Tomaszewski De Souza
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brame
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Aaron Luercio
Ademir Nistrador
Adriano Anjos De Jesus
Adriano De Souza Quast
Adriano Guido
Adriano Nogueira
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Rola
Alexandre Sarmento
Alexandre Silva Dias
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Alysson Cunha
Alysson Silveira
Amadeu De Sousa Moura Terceiro
Amauri Silva Lima Filho
Ana Cristina Rodrigues
Ana Passos
Anderson Almeida
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
Andre Cesar Lino
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Martuscelli Do Amaral
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
André Turtelli Poles
André Vazzios
Andre Veras Melo
Angelo José De Oliveira Zimmermann
Antonio Eduardo Pires Martins
Antônio Henrique Botticelli
Armando Candido Bueno Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Athus Ferreira
Azrael Lima
Baztard Dezzanetti
Bernardo Stamato
Bianca Natalia De Souza Mier Biadeni
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Carvalho De Paula
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Gomes Da Fonseca
Bruno Leão Pereira
Bruno Lemos
Bruno Moura
Bruno Peres
Bruno Pozzi
Bruno Ruaro Confortin
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Brunuz
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos Laurentino
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Gonçalves
Cesar Federici
Cesar Haggstron
Cesar Hitos Araujo
Cezar Martins
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Lemos
Claudio Simões
Clênio Paulo Resende
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Daniel Bussular Diniz
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Dantas De Oliveira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Martins Ferreira
Daniel Nogueira
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Gonçalves Batista

Danillo Roger Ribeiro
Danilo M. Lemos
Danilo Sales Barbosa
Danilo Sarcinelli
Dante Souza E Souza
Davi De Abreu Costa
Davi Marcos
David De Andrade Nunes
David Fuller Brazil
David José Neves Baldi
David Sousa
Denis Carvalho
Derek Moreira
Desertneo Legends
Diego Lira
Diego Pereira
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Souza Da Silva
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Éder Dzr Fialho
Eder Lage
Éder Mark Filo-Creão Lima
Edgar Cutar Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Edney “Interney” Souza
Edu Costa
Eduardo Augusto
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Braga
Eduardo Da Silva Cardoso
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Ferreira Dos Santos
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo José Reis
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Zimerer
Elbert Alexandre Sales
Elvis De Lima Pereira
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri

- Eric M. Souza
- Erich Chaves
- Erick Nunes
- Estevão Costa
- Evandro Silveira De Pontes
- Ewerton Barbosa
- Fabiano Silveira
- Fabio Bompet Machado
- Fábio Marques
- Fábio Moraes
- Fabio Navarro
- Fabio Roberto Leite De Souza
- Fábio Rodrigues Dos Santos
- Fabrício David Delgado
- Fabricio De Matos
- Fabrícius Viana Maia
- Fábul Henrique
- Felipe Asfora
- Felipe Daguano
- Felipe Damorim
- Felipe Intasqui
- Felipe Leite
- Felipe Massao T. Masutani
- Felipe Nunes Porto
- Felipe Passos Silveira
- Felipe R. Brasil
- Felipe Rizardi Tomas
- Felizz Alcantara
- Fernando Abdala Tavares
- Fernando Borges
- Fernando José Correia
- Fernando Modesto Dutra
- Fernando Severiano Gomes Rodrigues
- Filipe Caetano Da Silva
- Fiori Zonta
- Flavio Rodrigo Sacilotto
- Francisco Villalva Neto
- Frederico Jose Ribeiro Franca
- Frederico Moreira
- Gabriel Braga E Braga
- Gabriel Cholodovskis Machado
- Gabriel Moreira
- Gabriel Nascimento Novaes
- Gabriel Novaes
- Gabriel Paiva Rega

- George Carlos Gonçalves Da Silva
- Geraldo Abílio
- Gian Felipe Duarte Reinoso
- Gilberto Arthur
- Gilberto T M Bueno
- Gilvan Gouvêa
- Giordanni Ferreira Soares
- Giuliano Soares Gonçalves
- Giuliano Soares Gonçalves
- Giuliano Vieira Sant’Anna
- Givanio Jose De Melo
- Gláucio José Magalhães
- Glauco Lessa
- Glauco Madeira De Toledo
- Gugu De Abreu
- Guilherme Albero
- Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
- Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
- Guilherme Da Mota Martinez
- Guilherme De Souza Pimentel
- Guilherme Rey
- Guilherme Teixeira
- Guilherme Tsuguio Tanaka
- Gustavo Degering
- Guto Santos
- Haniel Ferreira De Paiva
- Harley Lucas Gonçalves
- Harry Carvalho
- Helio Paiva Neto
- Helio Rodrigues
- Henrique Fabres
- Henrique Santos
- Henrique Soares Silva
- Henry Christian Moreira
- Herbert Aragão
- Hermann Oliveira
- Hugo Rebonato
- Humberto Moreno Tacca
- Humberto Villela
- Hyago Pereira
- Ian De Sousa
- Ibrahim Cesar
- Ícaro Cardoso Da Silva
- Icaro Issa
- Igleson Freire De Figueredo

- Igor Andre
- Igor Daniel Côrtes Gomes
- Igor Pignaton
- Igor Silva
- Ilidio Junhior
- Ismael Alcântara Da Silva
- Ismael Marinho
- Italo Pivato De Gaspero Lotufo
- Iuri Gelbi Silva Londe
- Iury De Paula Lopes
- Ivan Ivanoff De Oliveira
- Jean Blaskoski
- Jean Brito
- Jean Felipe Giacomoni
- Jean Felsky
- Jefferson Anderson Ferreira
- Jefferson Floyd Conz
- Jefferson Frias
- Jefferson Ramos Ouvidor
- Jessé Adriano Dias
- Jessé Ulisses
- Jhonas Diego
- João Antonio
- João Claudio Pereira Da Costa
- João Luiz Barros Teixeira
- João Pedro Andrade
- Joao Pereira
- João Queiróz Gonçalves
- João Renato Paulon
- João Ricardo Bittencourt
- João Rodolfo Paschoaletto Possani
- Joaquim Silva
- Joderlan Oliveira
- Jorge Alberto Carvalho Sena
- Jorge Botelho
- Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
- Jorge Vieira
- José Alexandre Buso Weiller
- José Elso
- José Fontenele
- José Guilherme De Souza Silva
- José Renato Rodrigues Navikas
- José Roberto Froes Da Costa
- Joshua Raiser
- Júlio César Eiras
- Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo

- Karina Edith Castro Sander Morais
- Kayser Martins Feitosa
- Keine Martins
- Kelvin Sammer Gonçalves Marques
- Keyler Queiroz Cardoso
- Leandro Bitencourt
- Leandro Casanova
- Leandro Franco Miranda
- Leandro L. C. E Rodrigues
- Leandro Lima Dos Santos
- Leandro Sardim
- Leandro Silva Cavalcanti
- Leo Aguiar
- Leonardo Avena Rodrigues
- Leonardo Marques
- Leonardo Mota
- Leonardo Rafael De Bairos Rezende
- Leonardo Renner Koppe
- Leonardo Ribeiro Dantas
- Leonardo Valente
- Liano Batista
- Lincoln Ribeiro
- Lincoln Ruteski Dos Santos
- Livia Andrade
- Lobo Lancaster
- Lourenço Vilar
- Lucas Amaral
- Lucas B. Mattos
- Lucas Bernardo Monteiro
- Lucas Fernandes
- Lucas Ferraz
- Lucas Fowl
- Lucas Humberto
- Lucas Pereira Baumgartner
- Lucas Santos Borba De Araujo
- Lucas Silva De Deus
- Lucas Tessari
- Lucian Ks
- Luciana Cruz Bianco
- Luciano Jorge De Jesus
- Luciano Vellasco
- Luciano Viana
- Luis Oliveira
- Luiz Aparecido Gonçalves
- Luiz Benedito Aidar Gavioli
- Luiz Benedito Aidar Gavioli

- Luiz Castro
- Luiz Filipe Carvalho
- Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
- Luiz Henrique Moreira
- Luiz Otavio Silva Santos
- Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
- Manoel D’Mann Martiniano
- Marcello Bicalho
- Marcello Duarte Crescencio
- Marcelo Cardoso Figueiro
- Marcelo Cecconi Portes
- Marcelo De Carvalho Ortolani
- Marcelo Miguel
- Marcio Augusto Silva De Souza
- Márcio Kubiach
- Marcio Sidney Lino Junior
- Marcos Felipe
- Marcos Gerlandi De Sousa
- Marcos Neiva
- Marcus Andrade
- Marcus Balla
- Marcus Rocher
- Marcus Vinicius De Souza Lima
- Marcus Vinicius Lemos
- Marina Ferreira De Oliveira
- Mário Bastos
- Mario Eduardo Cioffi
- Mario Maclir
- Marlon Eduardo Gonçalves
- Marlos C. Machado
- Mateus
- Mateus Trigo
- Matheus Back Almeida
- Matheus Borges Ziderich
- Matheus Faria
- Matheus Peregrina Hernandes
- Matheus Primo
- Mia Alexandra
- Michell Lech
- Murilo Melleiro
- Nathan Gurgel
- Neidilson Soares Galvão
- Newton Rocha
- Nicholas Lemos
- Nicole Mezzasalma
- Nivaldo Pereira De Oliveira Junior

- Norberto Silva
- Odmir Fortes
- Pablo Raphael
- Pablo Urpia
- Patrick Escobar
- Paulo Halliwell
- Paulo Henrique Farias Dos Santos
- Paulo Henrique Procopio Da Silva
- Paulo Roger
- Paulo Teixeira
- Paulo Weber Louvem Gomes
- Pedro Almeida
- Pedro Anselmo
- Pedro Henrique Martins
- Pedro Henrique Monteiro Pires
- Pedro Lima
- Pedro Lopes
- Pedro Machado
- Pedro R De Jesus
- Pedro Rafahel Lobato
- Pedro Ribeiro Martins
- Pedro Santos
- Pedro Tasman
- Péricles Da Cunha Lopes
- Philippe Elias
- Porfírio Ferreira De Queiroz
- Rafa Juri Barbosa
- Rafa Rossetti
- Rafael Alves
- Rafael Baquini Bueno
- Rafael Beckmann Genú
- Rafael Costa
- Rafael Duarte Collaço
- Rafael Freire
- Rafael Guimarães
- Rafael Ishikawa Dos Santos
- Rafael Lohmann
- Rafael Machado Saldanha
- Rafael Monte
- Rafael Padilha
- Rafael Rafindio
- Rafael Schmitt Wilhelms
- Rafael Silveira Da Silva
- Rafael Souza
- Rafael Tota
- Rafael Werneck

- Ramon Alberto Machado Costa
- Ramon Couto
- Ramon Marques Borges
- Rangele Guimarães
- Raoni Godinho
- Raphael Alves Moure
- Raphael Estevao Borges De Oliveira
- Raphael Menezes
- Raphael Montero
- Raul Dantas Mafaldo Rocha
- Raul Victor Coan
- Rauldouken O’Bedlam
- Reginaldo Souza
- Reinan Tk Reis
- Renan Alves Maronni
- Renan Carvalho
- Renan Da Annunciação
- Renan Nicastri Ivo
- Renan Rodrigues Cação
- Renato Bartilotte M. Oliveira
- Renato Bruno Faria De Oliveira
- Renato Potz
- Renato Valezin
- Renê Sbrissa
- Ricardo Ferreira Gerlin
- Ricardo Gambaro
- Ricardo Okabe
- Ricardo T. Mendes
- Roberto Chu
- Roberto Wagner Lourenço Lima
- Robson Araujo
- Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
- Rodolfo Xavier
- Rodolpho Rangel De Barros
- Rodolpho Rodrigues Almeida
- Rodrigo Arraes De Abreu
- Rodrigo Basso
- Rodrigo Costa De Almeida
- Rodrigo Da Silva Santa Rita
- Rodrigo Dani
- Rodrigo De Salles
- Rodrigo Falleiro
- Rodrigo Fittipaldi
- Rodrigo Keiji
- Rodrigo L Provietti

- Rodrigo Nassar Cruz
- Rodrigo Paneghine
- Rodrigo Sávio
- Rodrigo Tadeu
- Rogê Antônio
- Roger Andressa Lewis
- Roger Firak Zorzi
- Rogers Ribeiro Gonçalves
- Romullo Assis Dos Santos
- Rômulo Gonçalves Ribeiro
- Romulo Jorge Martins
- Ronald Santos Gois Da Silva
- Roosevelt Suna
- Ruan Pablo
- Sandro Ripoll
- Sarah Helena Bedeschi De Camargo
- Sascha Borges Lucas
- Saulo Alves De Brito
- Sávio Luiz Leite Barros
- Sérgio Henrique Silva Aguiar
- Sérgio Meyer Vassão
- Shane Morgan Baraboskin Standen
- Silvino Pereira De Amorim Neto
- Tadeu Augusto Bustamante Dias
- Tamires Lazaretti De Souza
- Tarcísio Nunes
- Társio Roberto Macedo
- Teresa Augusto
- Thadeu Silva
- Thalles Oliveira
- Thalles Rezende
- Thamires Dos Santos Pereira
- Theo Ribeiro De Barros
- Thiago Barbosa Ferreira
- Thiago Da Silva Moreira
- Thiago Freitas
- Thiago Henrique Guedes
- Thiago Henrique Righetti E Silva
- Thiago Lemos D’Avila
- Thiago Mello
- Thiago Morani
- Thiago Rafael Becker
- Thiago Santos Dos Santos
- Thiérri Parmigiani
- Tiago Carvalho Oaks
- Tiago César Oliveira

- Tiago Cubas
- Tiago Henrique Ribeiro
- Tiago Lima
- Tiago Ribeiro
- Tomaz Santa Rosa
- Uberlan Rodrigues Pimenta
- Ugo Portela Pereira
- Vanderlei Bastelli Filho
- Vandersson Carvalho
- Vasco Sagramor
- Vicente Gomes Pinto
- Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
- Victor Castro De Sa
- Victor Lagoas
- Victor T Melo
- Victor T Melo
- Victor Tamura
- Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
- Vinicius Cipolotti
- Vinicius Crespilho
- Vinicius França Basto
- Vinícius Matioli Marconi
- Vinícius Nery Cordeiro
- Vinicius Obadowski
- Vinicius Oliveira
- Vinicius Soares Lima
- Vinicius Vitoria
- Vinícius Weizenmann
- Vitor Albani
- Vitor Alves Patriarcha
- Vitor Augusto Joenk
- Vítor Lucena
- Vladimir Almeida
- Walcker Gomes
- Wellington Barros Moraes
- Wellington Vieira Ferreira
- Wesley Rossi Yamauti
- Wil Gouvea
- Wiliam Fonseca Lino
- Willian Alencar Humphreys
- Yudi Ohara
- Yuri Kleiton Araujo Sanches
- Yuri Lima

CAPA

Uma boa capa depende de muitos fatores. Nem sempre uma ilustração bonita funciona como capa. A composição é muito importante.

Reimaginar uma capa clássica como a de *O Inimigo do Mundo* não é tarefa fácil. Por isso procuramos a Erica Awano. Além de sua comprovada competência, Erica é um dos grande pilares na parte artística de *Tormenta* por conta de *Holy Avenger*. E ficou na minha cabeça a ideia de ver os personagens do romance, que passam por situações mais pesadas, digamos assim, que os de *Holy*, interpretados pelo traço leve dela.

Erica fez escolhas sutis e bem interessantes: primeiro a opção de colocar o grupo em uma pose de ação, ao contrário de pose estática original (curiosamente, era assim que o Leonel preferia a capa de OdM desde o início, mas, na época, preferimos evocar o tom clássico dos livros de fantasia da TSR). Outra mudança é na bárbara Andilla. Sai a pose sexy e a armadura-biquini e entra a pose feroz, o corpo coberto de peles de animais, bem mais ameaçadora, destacando outras qualidades da personagem.

Quando se trata de capa da nova Dragão Brasil, há um outro desafio também: o formato. É preciso que a ilustração funcione sozinha, como papel de parede, e ao mesmo tempo reserve espaço para que possamos encaixar o logo e as chamadas. Abaixo você confere o primeiro esboço a lápis, e na página seguinte tanto as marcações de espaço feitas pela Erica quanto o teste feito por mim usando as chamadas da edição passada.

J.M. TREVISAN